

318.-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

VII. évfolyam, 12. szám, 1996. december

ÁLLJ
VAGY
TÖRÖK!

DESTRUCTION
DERBY 2

Fable
Harvester
Daggerfall
Soviet Strike
Virtua Cop 2
Fighting Vipers
Sherlock Holmes 2

MIKULÁSZOK

A karácsonyi hajrá első két helyezettje a
C&C: Red Alert és Privateer 2: The Darkening

CSOMAGKÜLTŐ SZOIGÁLT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPÉP + 1 CONTROL PAD	1999
SNES CONKEY KONG SET:	
SNES ALAPÉP + 1 CONTROL PAD + DOKEY KONG KAZETTA	2899

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

DOUBLE DRAGON V	9900	PUSH OVER	3500
JAMES BOND JR	7900	THE UNTOUCHABLES	5900
KENDO RAGE	5900	X KALIBER 2097	8900
OPERATION LOGIC BOMB	5900		

PAL CARTRIDGE-OK

BEAVIS & BUTTHEAD	7900	MICRO MACHINES	8900
BIG SKY TROOPER	11900	MORTAL KOMBAT 3.5 ULT	HVJ
BODGERMAN	12900	NBA LIVE 97	HVJ
BRUTAL	9900	NHL 97	HVJ
CAPTAIN COMMANDO	9900	OLYMPIC SUM GAMES	11900
CHASSMASTER	6900	PARODUS	6900
CUTTHROAT ISLAND	11900	POP AND TWINBEE	6900
DEEP SPACE 9	13900	POWER DRIVE	6900
DORKEY KONG COUNT.	12900	PRINCE OF PERSIA 2	13900
DORKEY KONG COUNT 2	14900	REAL MONSTERS	9900
DORKEY KONG COUNT 3	HVJ	REVOLUTION X	12900
EARTHWORM JIM 2	11900	SEQUEST DSV	11900
F ZERO	7900	SEPARATION ANXIETY	12900
FIFA 97	HVJ	SMASH TENNIS	8900
FINAL FIGHT 3	13900	SMURFS 2	12900
FIREMEN	7900	SOCCER KID	9900
GHOUL PATROL	7900	SPAWN	11900
HAGANE	7900	STARWING	7900
INCREDIBLE HULK	10900	SUPER BC KID	10900
INT SUP STAR SOCCER	14900	SUPER MARIO ALLSTARS	7900
KILLER INSTINCT	9900	SUPER MARIO KART	7900
KIRBY'S DREAM COURSE	11900	SUPER MARIO WORLD 2	12900
KIRBY'S FUNFAK	14900	SUPER TURRICAN 2	12900
KIRBY'S GHOST TRAP	6900	TIMECAP	14900
LEMMINGS 2 THRE	9900	TOYSTORY	14900
LOUT VIKINGS	9900	WEAPONLORD	12900
MEGA MAN X 3	12900	WORMS	12900
MEGA MAN X2	11900		

GAME GEAR

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPÉP + JÁTEK NÉLKÜL	11999
--	-------

JÁTEKOK

ALIEN 3	5900	NIGEL MANSELL	6900
ANIMANACS	6900	OBELEX	6900
ASTERIX	6900	PINBALL MANIA	6900
BC KID 2	5900	PINOCCHIO	6900
BURBY II	6900	RACE DAYS	6900
BUSBY BUNNY	6900	REVENGE OF GATOR	3900
BURAI FIGHTER	2900	ROGER RABBIT	4900
CASTLEVANIA	4900	STREET FIGHTER 2	8900
DONKEY KONG LAND	7900	SUPER BATTLE TANK	6900
DONKEY KONG LAND 2	7900	SUPER MARIO	4900
DONKEY KONG LAND 2	7900	SUPER MARIO 2	5900
EARTHWORM JIM	7900	SUPER MARIO 3	6900
FAUNTILLET II	3900	TARANZ	6900
GAUNTILLET II	3900	TEENAGE M.H. TURTLES	6900
KILLER INSTINCT	7900	TESSERAÉ	3900
KIRBY'S DREAM LAND	6900	TETRIS 2	3900
KIRBY'S DREAM LAND 2	6900	TOYSTORY	7900
KIRBY'S PINBALL LAND	5900	WATERWORLD	6900
MARIO PICROSS	5900	WORMS	7900
MONSTER MAN	3900	WRESTLING	2900
MORTAL KOMBAT III	6900	WWF RAW	5900
NBA ALL STARS	5900		

GAMEBOY

HARDWARE

GAME GEAR SET: GB ALAPÉP + 4 VAGY 1 JÁTEK	HVJ 1
---	-------

JÁTEKOK

CHESS MASTER	3900	PRIMAL RAGE	7900
F1	8900	SONIC DRIFT RACE	7900
FATAL RURY SPECIAL CD	8900	SONIC SPINBALL	7900
GEARWORKS	4900	SPACE HARRIER	5900
MEGA MAN	7900	STARGLATE	3900
MECKEY MOUSE	7500	TR TROOPER	7900
OUT RUN	3900	WICHARD PINBALL	8900
POWER DRIVE	7900	WWF RAW	5900

AMIGA

JÁTEKOK

BANSHEE-A1200	4999	OUT TO LUNCH	2999
BLACKCRYPY	2999	PLAN 9 FROM OUTER 5	1999
BOB & BAC DAY	1999	PREMIER MAN 3 MULTI E	2999
BRIAN THE LION-A1200	2999	RALLY CHAMPIONSHIP	3999
DAKSEED	2999	RISE OF ROBOTS A500+	4999
DENNIS AGA	2999	SECOND SAMURAI-A1200	3999
DISPOSABLE HERO	2999	SEEK AND DESTROY	3999
FIELDS OF GLORY	3999	SENSIBLE GOLF	5999
GLOOM AGA	3999	SHADOW FIGHTER AGA	2999
INDY HEAT	1999	SUPERIS LEGACY AGA	4999
KICK OFF 3 AGA	2999	SWIMMERS 2050 AGA	2999
KILLING GROUNDS AGA	8999	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
LION KING AGA	4999	XTRME RACING	3999
MICROPROSE GOLF	3999		

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	TOKI	999
ROBOCOP 3	999		

KAZETTÁK

ACROJET	699	NIGHT SHIFTS	299
ADREN 3	999	NINJA RABBIT	699
APALMITE	699	OUTRIN	699
BAOLANDS	699	OUTRIN EUROPA	699
BLUE BARON	699	PIRATES	699
CALIFORNIA GAMES	699	QIG TANK BUSTER	699
CHAMPIONSHIP WRESTL	299	QUEDEX	299
CONTINENTAL CIRCUIT	699	RICK DANGEROUS 2	299
CRACKDOWN	699	ROBOCOP	299
DELTA	299	RODAND	699
DOUBLE DRAGON	699	SILKYWORM	699
DRAGONS OF FLAME	699	SOCCER DOUBBLE 2	299
FORGOTTEN WORLDS	699	SOLO FLIGHT	699
GAMES WINTER EDITION	699	ST DRAGON	699
GEMIN WINGS	699	STRIDER 2	699
GO FOR GOLD	299	SUMMER CAMP	299
HEROES OF THE LANCE	699	SUPER SCRAMBLE	699
HUNTERS MOON	699	SWIV	699
LAST V8	699	TETRIS ES KIKUGI	699
LED STORM	699	TIGER ROAD	699
MC DONALD LAND	699	TITANIC BLINKY	699
MERCIS	699	TURBO CHARGE	699
MICROPROSE SOCCER	699	TURNICAN	699
MULTIMAX VOL. 1	299	TUSKER	699
MULTIMAX VOL. 2	299	WINTER GAMES	699
MYTH	699		

LEMEZÉK

POPEYE COLLECTION 999	999	HAMMERFIST	999
-POPEYE 1,2,3	799	HUDSON HAWK	799
POSTMAN PAT COLLECTION 999	999	JAMES POND 2	999
-POSTMAN PAT 1,2,3	699	JAWS	699
A KASTÉLY	999	JUDGE DREED	999
ACTION FIGHTER	999	LAST NINJA 3	999
ALIEN 3	999	LETHAL WEAPON	999
BAL	999	LICENCE TO KILL	999
BELLAGO RALLY	999	LONG LIFE	999
BOOM	999	LOTUS ESPRIT	999
BUDOKAN	999	MC DONALD LAND	999
CAPTAIN FUZZ	999	MICKEY MOUSE	999
CHUCK ROCK	999	MICKEY POLICE	999
COMMANDO II	999	NEW ZEALAND STORY	999
CRAZY CARS 3	999	NEWCOMER	999
CREATURES	999	NO LIMIT	999
CREATURES 2	999	NORTH & SOUTH	999
DALEX ATTACK	999	OPERATION HORMUZ	999
DARKMAN	999	OPERATION NEPTUN	999
DIE HARD	999	PINK PANTHER	999
DOUBLE DRAGON 3	999	POLY POSITION F1	999
DYNASTY WARS	999	PREDATOR	999
EMPIRE STRIKES BACK	999	RABBIT 3	999
ENIGMA FORCE	999	RETURN OF THE JEDI	999
F16 COMBAT PILOT	999	RODORUNNER	999
FACE OFF HOCKEY	999	ROBOCOP	999
FERRARI F1 CHALL	999	RODLAND	999
FIGHTER BOMBER	999	RUNNING MAN	999
FINAL FIGHT	999	SHADOW DANCER	999
FILMBO 5 QUEST	999	SHADOW WARRIOR	999
FOOTBALL MANAGER 3	999	SHINOB	999
FORT APOCALYPSE	999	SKILL & CROSSBONES	999
FOX FIGHTS BACK	999	STAR WARS	999
GAZZA 2	999	STEIGAR	999
GOLDEN AYE	999	STREET FIGHTER 2	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999	STREET ROD	999
GUNSHIP	999		

SUBURBAN COMMANDO	999	TURBO CHARGE	999
SUPER MARIO	999	TURBO OUTRUN	999
SWORD OF HONOUR	999	TURRICAN II	999
TEENAGE M.NINJA TURT.	999	TUSKER	999
TERMINATOR 2	999	USAGI	999
TEST DRIVE 2	999	VENDETTE	999
TETRIS ES KIKUGI	699	WATER POLO	999
TIME MACHINE	999	WEST BANK	999
TIME SCANNER	999	WHO DARES WINS	999
TOM & JERRY 2	999	WHO DARES WINS 2	999
TOTAL RECALL	999	ZORRO	999

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPÉP + 2 CONTROL PAD	19999
---	-------

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	SOCKET	7900
DR ROBOTNIK'S MEAN M	5900	SUBTERANEA	5900

PAL CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 2	7900	NHL 97	12900
ALIEN SOLDIER	9900	OTTIFANTS	8900
BEAVIS & BUTTHEAD	7900	PAPYRUS	7900
BONANZA BROS	5900	PINOCCHIO	12900
BUBBLE ACADEMY	6900	PIRATES OF DARK WAT	6900
CHESTER CHEETAH	5900	PITFALL	7900
COMIX ZONE	9900	POCAHONTAS	12900
CUTTHROAT ISLAND	9900	PROBECTOR	9900
DEEP SPACE 9	12900	REAL MONSTERS	7900
DESERT STRIKE	6900	REVOLUTION X	9900
DISNEY COLLECTION	9900	ROAD RASH II	5900
DRAGON'S REVENGE	7900	ROBOCOP VS TERM	8900
EARTHWORM JIM	7900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
EXTERNAL CHAMPIONS	7900	SEA QUEST	7900
EX MUTANTS	6900	SEPARATION ANXIETY	11900
EXO SQUAD	11900	SHINING FORCE II	9900
FIFA 97	HVJ	SKELETON KREW	7900
GENERAL CHAOS	5900	SMURFS	11900
INCREDIBLE HULK	6900	SMURFS2	11900
INDIANA JONES LAST C	5900	SONIC 3D	12900
IZZYS QUEST	11900	SPARKSTER	9900
JAMES POND II	5900	SPEEDY GONZALES	9900
JUDGE DREDD	11900	SPIROU7900	
KAWASAI SUP. BIKES	9900	SPOT GOES TO HW	12900
LIGHT CRUSADER	12900	SUPER SKIDMARKS	11900
LOTUS TURBO CHALL	9900	TAZ MANIA	7900
MANUPLANE	11900	TAXMANIA 2	8900
MEGA BOMBERMAN	7900	TOUGHMAN BOXING	8900
MEGA MAN WILLY WARS	11900	TOYSTORY	12900
MERCIS	4900	VECTORMAN	11900
MORTAL KOMBAT 3.5 ULT	HVJ	VIRTUA FIGHTER 2	13900
MS PACMAN	7900	VIRTUA RACING	9900
NBA LIVE 96	12900	VR TROOPER	11900
NBA LIVE 97	13900	WARLOCK	6900
NHL 96 HOCKEY	11900	ZOMBIES ATE MY NEIGH	7900

CD 32

JÁTEKOK

AKIRA	3999	JUNGLE STRIKE	4999
ALFRED CHICKEN	2999	LAST NINJA III	899
ALIEN BREED ES OWAK	999	LOTUS TURBO CHALL	4999
BATTLE TOADS	3999	MICRODOSM	2999
BUBBA AND STIX	4999	MYTH	2999
CHUCK ROCK	3999	NIGEL MANS WORLD CK	4999
CHUCK ROCK II	3999	PREMIERE	3999
D GENERATION	3999	PROJECT X & F17	3999
DEEPCORE	3999	SPRISLEY X	4999
DISPOSABLE HERO	2999	STRIKER	4999
DRAGON STONE	3999	SUPER METHANE BROTH	2999
FIELDS OF GLORY	5999	SUPER PUTTY	1999
ICE AND ICE	3999	SUPERRIPPER	2999
FLY HARDER	2999	SURF NINJAS	999
FURY OF THE FURIES	3999	TOP GEAR 2	2999
HUMANO	3999	TROLLS	999
INTER KARATE	999	UNIVERSE	3999

ANGOL ÚSÁGOK

PC GAMER-CD	1599	EGM2	999
PC FORMAT-CD	1599	GAME PRO	999
EDGE	999	SEGA SATURN OFFICIAL	999
EGM	999	PSX OFFICIAL/PSX-CD	1999

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

AMIGA MOUSE	2999
DISK BOX - 30 DB-OS CD LEMEZEKNEK	2299
COMMODORE JOY - 8 TURBO	2999
COMMODORE JOY - SUPERCHARGER	2999
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	4999
PC JOY - ACTION PAD	4999
PC JOY - COMPETITION PRO	3999
PC JOY - F15 TAILIN	1999
PC JOY - FX3000	6999
PC JOY - MASTER PAD	5999
PC JOY - NAVIGATOR STICK	6999
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999
PC JOY - POWER PAD	3999
PC JOY - SPRINT PAD	4999
PC JOY - SWIFT PAD	4999
PC JOY - THURMASTER F-16 FLCs	2999
PC JOY - THURMASTER FORMULA T2	2999
PC JOY - THURMASTER PINBALL JOY	9999
PC JOY - THURMASTER RGS	2999
PC JOY - THURMASTER RCS	2999
PC JOY - THURMASTER XL ACTION	7900
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE	3999
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	2999
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999
PC THURMASTER ACM GAME CARD	8999

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY HÁLOZATI ADAPTER	1499
GAME BOY TÖLTETHO ELEM	1999
MD ACTION REPLAY V2.0	8999
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999
MD JOY - ACTION PAD (8 GOMBOS)	2499
MS JOY - CONTROL PAD	1999
MS ACTION REPLAY	5999
PSX ARCADE STICK	8999
PSX CONTROL PAD	7999
PSX JOY HOSSZABÍTÓ KÁBEL	1999
PSX MEMÓRIA KÁRTYA	6999
PSX OSZÉKÍTÓ KÁBEL	3999
SATURN CONTROL PAD - ECLIPSE PAD	5999
SATURN CONTROL PAD - HYPER PAD	5999
SATURN JOY - ECLIPSE STICK	9999
SATURN JOY - SIDEWINDER	1999
SATURN JOY HOSSZABÍTÓ KÁBEL	1999
SATURN MASTER ADAPTER	7999
SATURN PISTON - CONVERTER	9999
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999
SNES 6 JATEKOS TRÁL ADAPTER	9999
SNES ACTION REPLAY V2.0	8999
SNES CONTROL PAD	1499
SNES JOY - ACTION PAD	1499
SNES JOY - PHANTOM	3999
SNES JOY - PRINT	3999
SNES SCART - KÁBEL	2999
SNES SFC CONVERTER	4999
SUPER GAME BOY	4000

Touche'

The Adventures of the Fifth Musketeer

**Az ötödik muskétás kalandjai
immáron magyarul is megelevenednek!**



MEGJELENT
a népszerű kalandjáték
magyar szöveggel ellátott változata
az **576 KByte** gondozásában!



FIGHTING VIPERS - SAT.....	9
DAGGERFALL - PC	13
DAYTONA C.C. EDITION - SAT ..	16
VIRTUA COP - PSX	17
VIRTUA FIGHTER PC - PC	19
TOSHINDEN - PC	19
SMURFS 2 - SNES	23
DESTRUCTION DERBY 2 - PC ..	24-25
DRAGONHEART - PC	26
CHESSMASTER 5000 - PC	27
NECRODOME - PC	27
DONKEY KONG COUNTRY 2 - GB ..	28
IRONMAN - GB	28
SONIC 3D - MD	29
COMPLETE DAVIS CUP TENNIS - PC	30
BADLAM - PC	30
MONSTER TRUCK MADNESS - PC ..	31
EARTHWORM JIM 2 - PSX	37
MOTOR TOON GP2 - PSX	37
SOVIET STRIKE - PSX	40
CRASH BANDICOOT - PSX	44
C&C: RED ALERT - PC	6-8
FABLE - PC	10-12
TEAM F1 - PC	14-15
SHERLOCK HOLMES 2 - PC	20-22
PRIVATEER 2 - PC	34-36
HARVESTER - PC	38-39
HÍREK	4-5
CINKELT LAPOK	32-33
COMIX CORNER	41
UFFI ÉN BESZÉLEK	42
CSEVEGŐ	46-47

BADLAM - PC	30
C&C: RED ALERT - PC	6-8
CHESSMASTER 5000 - PC	27
COMPLETE DAVIS CUP TENNIS - PC	30
CRASH BANDICOOT - PSX	44
DAGGERFALL - PC	13
DAYTONA C.C. EDITION - SAT ..	16
DESTRUCTION DERBY 2 - PC ..	24-25
DONKEY KONG COUNTRY 2 - GB ..	28
DRAGONHEART - PC	26
EARTHWORM JIM 2 - PSX	37
FABLE - PC	10-12
FIGHTING VIPERS - SAT	9
HARVESTER - PC	38-39
IRONMAN - GB	28
MONSTER TRUCK MADNESS - PC ..	31
MOTOR TOON GP2 - PSX	37
NECRODOME - PC	27
PRIVATEER 2 - PC	34-36
SHERLOCK HOLMES 2 - PC	20-22
SMURFS 2 - SNES	23
SONIC 3D - MD	29
SOVIET STRIKE - PSX	40
TEAM F1 - PC	14-15
TOSHINDEN - PC	19
VIRTUA COP - PSX	17
VIRTUA FIGHTER PC - PC	19

tarta

VII. ÉVFOLYAM, 1



PRIVATEER 2: THE DARKENING

Profi alkotás, amibe egyesülnek az izgalmas űrbéli csatajelenetek, futurisztikus hangulat és kereskedelmi szimuláció.

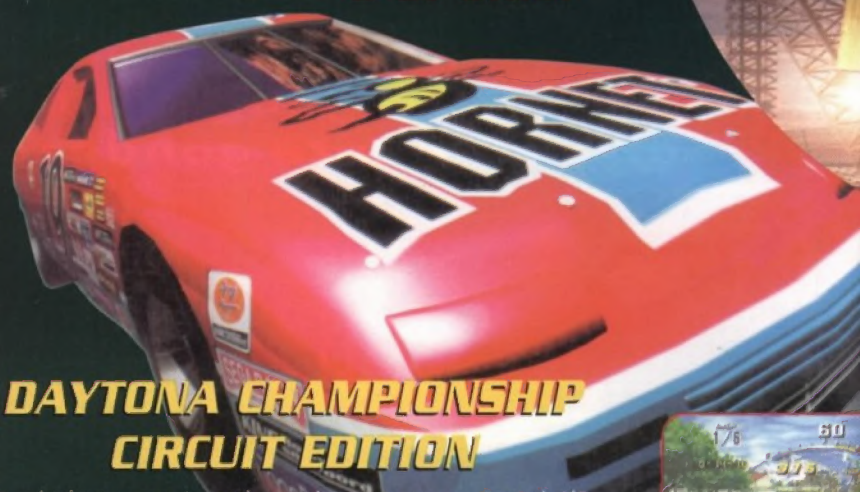
34-36. oldal



COMMAND & CONQUER RED ALERT

Bekövetkezett, amitől titkon tartottunk: állati jól sikerült az új epizód, úgyhogy semmi nem ment meg bennünket attól, hogy tíz rongyért becsúszunk a gyűjteményünkbe.

6-8. oldal



DAYTONA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

A játéktérme után már Saturnon is hódít minden idők egyik leghangulatosabb autóversenye, amelyben a Hornetek mellett akár lóháton is versenyezhetünk.

16. oldal



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/12-66-22)

Feladás vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levélcíme: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők

Eldíszítható: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132.

DESTRUCTION DERBY 2

Az ellentétek harca a világ mozgatórugója. A rombolás az építés velejárója. A DD2 meg a ronesderbik legújabb mérföldköve.

24-25. oldal

AKTUÁLIS

Hozott Isten mindenkit az 1996-os olimpiai év utolsó 576 Kbyte-jában! Ez az év persze nem csak az olimpiáról lesz nevezetes, hanem... De erről bővebben a Csevegőben. Addig is lássuk, mit dugdos zsákjában Télapu.

A legtöbb cég erre az utolsó hónapra sűrítette be programkiadásának 90%-át, úgyhogy volt választási lehetőségünk: fergeteges kínálat tapasztalható ez év végén. Elég csak egy pillantást vetni a tartalomjegyzékre és máris látható, hogy miről beszélünk. A második részek forradalmát éljük: a Command & Conquer, a Privateer, a Destruction Derby, a Virtua Cop, a Hupikék Törpikék és Sherlock Holmes is megfiált, és az utódok büszkén feszítenek szüleik mellett.

Már ezerszer kérték, de mi mindig a megfelelő pillanatra várva halogatuk az 576-ban eddig

megjelent programok listájának kinyomtatását, ugyanis mindig féltünk attól, hogy túl sok helyet venne el az újságból. Most elhatároztuk, hogy külön mellékletként jelentetjük meg - remélhetőleg sokak örömeire.

Posztvereinkre ismét három Electronic Arts játék került, ami nem véletlen. Az év végi hajrá kétség kívül e cég nevében telik el: 5-6 olyan nagy címmel jelentkezett az elmúlt hónapban, amilyenek kiadását mások 10 évre tervezik. Hiába no, a nagyhalak ideje következik...

CRASH BANDICOOT

A Kengyelfutó Gyalogkakukk hozzá képest Kismiska. Ha eddig nem volt a PlayStationnek kabalafigurája, akkor most megszületett a drága.

44. oldal

A szoftverkiadásban manapság nem baba megy a játék: egy több éves fejlesztés sikere a 100%-os leteszteltségen, a minél több extra szolgáltatáson és a játék pozitív összhatásán túl legfőképpen a jó időzítésen múlik. Egy csúcsra járatott piaci szituációban megjelentetett játék lehet, hogy minden szempontból felülmúlja éppen jelen lévő vetélytársait, de mire kijön, addigra már az emberkék elköltötték szabad zsebtácaikat egy másik produkcióra, ami két héttel korábban robbant be a boltokba. Eppen ez okból óriási taktikázás szokott folyni így év vége felé, hogy megéri-e bedobni a kisebb-nagyobb neveket a már a piacon lévő cápák közé, vagy érdemesebb 1-2 hónapot várni, amikor esetleg ez a mű válhat cápdává. Ilyen taktikázásnak váltak áldoztatá a következő nagy címek: **Deathtrap Dungeon** (Eidos Interactive), **Little Big Adventure 2** és **Dungeon Keeper** (Electronic Arts), **Starcraft** és **Diablo** (Blizzard), **The City of the Lost Children** (Psygnosis), **Monkey Island 3** (Lucasarts/Virgin), **Larry 7** (Sierra) - és még sorolhatnánk. De ne sírunkozunk, hiszen az idei karácsonyi felhozatal sem volt pite, inkább kukkancsunk be néhány elhalasztott kiadású játék fejlesztési kulisszatitkaiba...

BLIZZARD

A Warcraft I-II kiagyaloítól hamarosan újabb két szenzáció várható: a nagynevű előd alapjaira épülő **STARCRAFT**, és a minden eddigi RPG-próbálkozástól elütő **DIABLO**. Az előbbi, bár nevének a Warcrafttel való kísérteties összecsengése alapján úgy sejtethetnek, hogy egy "orkok az űrben" játékról van szó, ennek ellenére messze túllep az előd eredményein és teljesen új alapok-



ra épül - a névválasztás inkább marketing-szempontokból alakult így. Már a grafikán is meglátszik, hogy továbbléptek az eddig megszokott technikákon: a figurák izomet-



rikus 3D-ben mozognak és renderelt illetve textúrával borított felületet kaptak. Az egymással szemben álló felek egységei egymástól homlokegyenest különböznek, eltérő technológiai szinten vannak, más nyersanyagigényekkel rendelkeznek, más és más harci filozófiájuk, így az egymás elleni küzdelem is megváltozott taktikákat követel, mint a Warcraftben. Vannak fajok, akik szó szerint hangya módra szaporodnak: föld alatti üregekben élnek, lárvákat termelnek, és erősségük abban áll, hogy nagyon szaporodnak és többszáz tagú csapatokat tudnak alkotni. Azok a fajok, akik kisebb számmal tudják magukat képviseltetni, azok viszont inkább a technikájukat fejlesztik: vannak közöttük olyanok, akik ismerik a telepítést, az időutazást, az űrsiklókat és az alakváltozást. Egyszóval nem fogunk unatkozni. A játék megjelenését márciusra halasztották.

Talán még az előbbinél is ígéretesebb a **DIABLO**, amivel a csapat szeretné átformálni a szerepjátékok mára kissé idejétmúlt arculatát és megfáradt hangulatát. Sokan azért fordulnak el a stílustól, mert túl bonyolultnak érzik a komplex szabályrendszerével és pontozási szabályaival. A Diablo túllép ezeken a korlátokon, és inkább a látványos akciókra helyezi a hangsúlyt - megtartva természetesen a HP-k, EP-k, meg mindenféle P-k jelentőségét. A földalatti labirintusokban, templomokban és alagútrendszerekben játszódó játékban egy hőst irányítunk, aki egy szál karddal indul küldetésére, hogy megszabadítsa szü-



lőföldjét a Gonosz teremtményeitől és hatalmától. Ahogy egyre előbbre haladunk, új képességeket, fejlettebb fegyvereket, több mint 100 varázslatot és egyre több intelligenciát szerezhetünk, amire szükség is lesz, mert az ellenfelek is hasonló mértékben tápolódnak. A grafika letaglózó: izometrikus (enyhén döntött felső-) nézet, a 200-nál is több szereplő mindegyike kézzel rajzolt, majd 3D-ben renderelt, a hátterek



pedig a stílus legjobbjáiban látottakkal vetekszik. Több mint 100 végrehajtandó lépcsőből álló misziók, amelyek minden betöltéskor újra generálódnak, tehát gyakorlatilag végtelen számú játékmenetbeli lehető-

séget játszhatunk végig. A megjelenésére még vagy három hónapot várni kell - de megéri.

LUCASARTS

Ha van valami, amire még a legidősebb számítógépesek is felkapják a fejüket, akkor az a **Monkey Island** megemlézése. Amíg, aztán PC-n is végigverte a mezőnyt, meghódítva a legfinnyásabb kalandorok szívét is. A második epizód kirobbanó sikerét aztán hosszú ideig nem követte tett és már azt hittük, hogy örökre lemondhatunk a folytatásról. De nem! Jövő év elején megjelenik a



THE CURSE OF MONKEY ISLAND, amely ugyanott folytatódik, ahol az előző rész, a **Le Chuck's Revenge** befejeződött. Emlekeztek: az MI2 végén láthatjuk, hogy a Le Chuck meggyilkolásakor ébredő kisfiú álomhölgye Guybrush Threepwood. Az alkotók félelmeztik Le Chuckot is, hogy a szerelmi háromszög minden sarka



adott legyen és a kalóz ismét Guybrush ostromolja szerelmével. A tűzről pattant menyecske szíve azonban másért dobog - adott tehát a konfliktus, már csak egy jó sztori kívánczik köré. Nos, a kalandokban, ötletekben és buktatókban gazdag történetek kiagyaloitása a Lucasartsnak eddig sem esett nehezére... A legújabb epizódban a '97-es trendeknek megfelelően CD-ről folyó párbeszédnek, hifi hangzás, fél gigányi videóbejátszás és mehökkentő történet elege fog kibontakozni. Nem titkolt szándéka a fejlesztőknek, hogy a Full Throttle folyamatos videóbejátszásait kombinálják az MI kalandokban bővelkedő sztorijával és a kettőből egy több mint 100 helyszínen játszódó, jópár estét betöltő kalandjáték kerekedjen ki.

Sajnos ismételtelen eltolták a **DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT** kiadási időpontját, s ennek több oka is van. Első számú ok a Quake. Be kellett ismerniük a Lucasarts fejlesztőinek, hogy az id játéka mind a grafika minőségében, mind sebességben felülmúlta az általuk eddig elkészített rutinokat és grafikai elemeket, ezért teljesen új alapokra helyezték a kivitelezést. Az SVGA felbontástól is idegenkedtek eddig, de belátták a fejlesztők, hogy '97-ben már nem jöhetnek ki "fapados" megoldásokkal, még akkor sem, ha már maga a név biztosítja a sikerre. Szerencsére elvetették a Rendition 3D-s hardware-kártyának, mint a futtatáshoz szükséges kiegészítőnek az ötletét is. Megtartották viszont - hála istennek - a Star Wars mondanakörből ismert lények, fegyverek, tárgyak és helyszínek beépítését a játékba, az eredeti hangeffekteket és a legkülönfélébb nézeteket. A módosított tervek szerint a játék megjelenését a Star Wars filmtrilógia újratekintését, speciális effektekkel feltuningolt változatainak bemutatására, május közepére datálják. Addig még egy fél év visszavan, úgyhogy reménykedhetünk...

EIDOS

A Forma 1, mint téma, úgy látszik kifogyhatatlan. Akadtak már menedzser-, és szimulátor variánsok, de



PC-n az amolyan igazi játéktérmi hangulatot árasztó verzió olyan ritka, mint a fehér holló. Most az EIDOS és fejlesztőgárdájuk, a Teque megpróbálkozik



a lehetetlennel és egy minden igényt kielégítő arcade változattal hozakodni elő. A címe **POWER F1**. Annak ellenére azonban, hogy nem kell benne a sportághoz érteni, hogy pillanatok alatt a pályán száguldozzunk, a kocsik felettébb realizisztikusan reagálnak a legki-

sebb gázadásra vagy fékezésre is, és a kanyarokban menthetetlenül kiperdülnek, ha örült módjára vágódunk be egy derékszőgű kanyarulatba. A verseny ereditéséget fokozandó a fejlesztők a '96-os idény adatait, autótípusait, felfestéseit és hirdetéseit építették be a játékba, és persze a verseny előtti beállításiakat, kisebb büttyöléseket itt is elvégezhetjük - csak sokkal jobban leegyszerűsítve, mint mondjuk a GP2-ben. Unikumként osztott képernyős üzemmódban is használható, de hálába kötve is nyomhatjuk egymás ellen. A legnagyobb erőssége azonban az a lenyűgöző sebesség, amit a teljes részletesség bekapcsolásakor is mutat. Megjelenését még idénre ígérték, de szerény véleményem szerint jó, ha jövő év első negyedében a polcokra kerül.

ACTIVISION

Az utóbbi időben kissé háttérbe szorult cég gondolt egyet és nem a csillogásra helyezte a legnagyobb súlyt, hanem inkább a szélesebb közönséget célozza meg legfrissebb repülőgépszim-



ulátorával, az **A-10 CUBA**-val. Visszatérnek a régi szép idők idéző vektorgrafikás, poligonos megjelenítéshez, ami még egy 486-oson is vígan robot és nem kell hozzá erőgép, hogy ne csak állóképeket nézegessünk, hanem a játékelménynek éljünk. A repülő "munkásságát" már bemutatta a Sierra a Silent Thunderben, de ez az új típusú megközelítés új megvilágításba helyezi az alapvetően levegő-levegő harcra kialakított gépet. A fejlesztők igen büszkék (a folyamatos, soha meg nem ricsenő grafikán túl) arra, nagyon látványosan sikerült megoldani a robbanásokat: ripityára törő tankok, MiG-ek, amiknek a darabjai földre vagy a tengerbe hullva port vernek fel, illetve hullámokat vetnek. A missziók változatosságára és furfangosságára egy példa: feladatul kapjuk, hogy adott idő alatt egy gerillacsoportot kifüstöljünk, akik valahol a Sziklás hegység egyik szorosába fészkeltek be magukat. Utan arrafelé a terepen saját oldalunkon harcoló tankok a lázadók egy másik csoportjával küzdenek. Aki ilyenkor segítségükre siet, annak annyi: nem ez a feladat és az idő nagyon szűkre szabott. Amíg mi a másik csapattal szórakozunk, addig a nekünk kiszemelt gerillák elfoglalják bázisunkat és itt vége a történetnek: hülyék voltunk, mert nem a parancsot teljesítettük. Egyszóval az agyunkat is

használni kell majd, nem csak a joyt húzogatni meg a klaviatúrát nyomkodni. Kiadására a lehető legrövidebb időn belül számíthatunk.

UBI SOFT

Az apróbb korosztály percekévéket következzék! Minden bizonnyal őket célozza meg a **STREET RACER** kiadója, hiszen nem tit-



kolt szándékuk, hogy a gyerkőcök körében oly népszerű Mario Kart PC-s változatának vonuljon majd be a játéktörténelembe portékájuk. Erre minden esélye meg is van, hiszen a játék hangulata, szereplői és az egész verseny annak kis- sé átpofozott másolata. Vicces figurák



közül választhatunk, nagyon változatos hátterek előtt ökrökdöthetünk, és nem kell félnünk, hogy 1-2 hiba becúsása esetén végleg lemaradunk és kezdetünk előlrol a menetet. Példának okáért a Wipeoutban ha kétszer ütközünk az oldalfallal, elszáll minden reményünk arra, hogy dobogóközelbe jussunk. Itt nem így van: mindig beérjük az élbolyt, csak utána ügyesen kell manőverezni és akár az utolsó helyről indulva is első lehetünk. A játék, annak ellenére, hogy eléggé impresszív néz ki, 486-os gépekre lett optimalizálva (gyors scroll, döcögésmentes képernyőfrissítés), és a harddiszken is csak 3 megát foglal el. Az igazi durranás azonban a négyfelé osztható képernyő, amin négyen nyomulhatunk! Sőt, még azt is eldönthetjük, hogy hogy legyen a képernyő felosztva 4 részre. Egyszerű, de nagyszerű! A boltokban jövő év elején lesz kapható.

**KELLEMESE
ÜNNEPEKET
MINDENKINEK!**



Mi az új ezen a képen? A megfej-
tők id-
térkélmény
nyernek

"Nem látni a fától az erdőt". Azt hiszem, a Command and Conquer helyzetét ezzel a közmondással lehet a legjobban jellemezni. Manapság ugyanis annyira sok, szinte a megszólalásig hasonló program jelenik meg a piacon, hogy az eredeti folytatását már szinte észre sem vesszük. Pedig itt van, és nagyon nyomul!



A cápaént köröző hajókat
vörös repülőraj támadja.



A tranzitútvonal
komoly légítámog-
gatást élvez.

A játékot a korábban megszokott sémához hasonlóan mindkét oldal hadseregét vezetve végigjátszhatjuk (legkönnyebben azzal játszhatunk oldalt, hogy a megfélelű CSD-t helyezzük be), mely azonban tényleg sem jeleníti meg, hogy esélyeink is azonosak lennének. A katonaság létszámában található hatalmas előrelépés a későbbiekben úgy éreztettük, hogy a szovjet seregek részére jelentős előnyt biztosító katonai egységek (úgy gyalogosok, mint tankok, vízi járművek és speciális épületek terén) kiképzését és építését tet-

ték lehetővé, melyek helyes használata nem sok esélyt hagy az ellenfélnek.

Azt hiszem, a játék kezelésének alapjait nem kell túlzott részletességgel ismertetnem, mert ha valaki nem is ismerte a játék első részét, az egyik kián biztos, hogy megfordult kezét között, akkor pedig már nincs is mit magyaráznom. A játéktérben az egérrel mindenki eligazodik, jobb oldalt látható az építkezések menüje, az energiaellátás jelenlegi és szükséges szintjét mutató oszlopdiagrammal, az elérhető egységekkel, radarorony építése után felül a térképpel, valamint a rendelkezésre álló anyagiakkal. Lássuk inkább azokat a változásokat, amelyek az első rész óta történtek, és melyek sokkal könnyebbé tették a kezelést.

VÁLTOZÁSOK AZ EMBEREK- NEZ KÉPESÉ

■ CSAPATOK KI-
KÍTÁSA: hogy a harc hev-

majd egyenként válasszuk ki az új tagokat, majd újra mentjük el az új felállást a CTRL + 1-4 gombokkal.

■ KÖNYVJELZŐK: a térképen

EZ AZ ÉV SEM TELIK EL

összesen négy helyszínt menthetünk el, a CTRL + F9-F12 gombok segítségével. Előhívásukhoz nyomjuk meg az F9-F12 billentyűket.

■ FORMÁCIÓK: néha fontos lehet, hogy az elmentett csapatok ne csak a létszámot

■ VÉDELMEZŐ MÓD: embereink alapfelállításban csak akkor támadják meg maguktól az ellenfelet, ha az a közelükbe merészkedik vagy tüzet nyit rájuk. Az egységek kiválasztása és a G billentyű megnyomása után azonban járőrözésre szólíthatjuk fel embereinket, akik tehát mozognak, keresik és leküzdik az ellenfelet. A parancs addig érvényes, míg más utasítást nem adunk nekik.

■ ERŐLTETETT TÜZELÉS: néha szükség lehet arra, hogy embereink olyan épületre vagy területre tüzeljenek, amely nem tartozik az ellenséghez. Az egységek kiválasztása után a CTRL + bal egérgomb megnyomásával kijelölhetjük ezt a célpontot, amelyet embereink tűz alá vesznek, akkor is, ha jelenleg nincs ott semmi, vagy ha az ellenfél éppen hátulról tüzet nyit rájuk. Az utasítás addig érvényes, amíg most nem parancsolunk.

■ ELTÁPOSÁS: már a korábbi részekben is észrevehetjük, hogy legnehezebb járműveink képesek ellenséges gyalogságot egységek eltáposására. Most azt szándékosan is megtettük, az egység kiválasztása után az ALT + bal egérgomb segítségével, így adhatunk területet el vagy ellenséges egységeket is: az első esetben az ott felbukkanó emberkéket veszi tankunk üldözésébe, míg a másik esetben azt a bizonyos egységet hajkurássza. A tank addig próbálkozik, míg el nem pusztul,



A szibériai taja csendjét robban-
dók és harcokcsik robaja veri fel.

ben ne kelljen folyton újra kijelölgetni a korábban (általunk) összeállított és jól bevált csapatokat, azokat elmenthetjük, és később bármikor előhívhatjuk. A kívánt egységek kijelölése után nyomjuk meg a CTRL + 1-4 billentyűket, így mentve el az összeállítását. Ha őket később ismét össze akarjuk hívni, csak nyomjuk meg a megadott szám billentyűjét, és kész is vagyunk. Ekkor azonban a kép nem ugrik azonnal az egységekre, ehhez nyomjuk meg a számot az ALT nyomtatásán körbe. Ha a csapatot újabb egységekkel szeretnénk csatolni, tartuk nyomva a SHIFT billentyűt,

tartsák, hanem egy bizonyos előrendezésben várják a harcot (például a rakétások hátul állnak, az erős, védelmező tankok mögött). Ehhez egyszerűen nyomjuk meg a csapat kiválasztó billentyűjét, majd az F gombot. Egységeink megpróbálnak sorokba rendeződni, annak megfelelően, hogy milyen helyzetet foglaltak el egymáshoz képest akkor, amikor a csapatot megalkottuk és elmentettük. Így természetesen sokkal hatékonyabban használhatjuk az általunk összeállított védekezési és támadó stratégiákat.



LAND QUER ALERT

ILÁGSZENZÁCIÓ NÉLKÜL!

- az E megnyomásával a képernyőn található összes egységet kiválasztjuk, egy elsőprő roham vagy visszavonulás indításához.
- az N segítségével végiglepegethetünk összes

épületek teljesítménye nő, ha többet építünk belőlük, tehát gyorsabban szerelk össze a járműveket):

SZÖVETSEGES

ERŐK:

- kikötő: hajók építésére és javítására szolgál.
- pillbox és álcázott pillbox:

gépfiggyvel felszerelt, sülyesztett érthely, melynek második változata erősebb páncézzal rendelkezik, és terepszíne miatt szinte észrevétlen maradhat.

■ technológiai centrum: fejlettebb egységek építésén kívül a GPS műhold építése is ennek létrehozásával válik lehetővé. Ha az elkészül, automatikusan pályára is áll.

■ felhő generátor: csak több játéko-



Egyedül a technika vívmányával szemben. Esélyünk egyenlő a nullával.

gílag, és így tovább). Észrevétlen tud maradni, csak az órkutya szimatolja ki.

■ tolvaj: finomította vagy silőbe érve ellopja az ott tárolt anyagiakat felét.

■ mérnök: az eredeti játékban megsokszorozta mellett saját épületeinket is képes pillanatok alatt helyreállítani. Egyes ellenséges épületeket nem tud azonban elfoglalni, ilyenkor kiadható neki a rombolás utasítása, és ha a falak már legyengültek, lehetséges, hogy el tudja foglalni. Ezután az újjáépítés költségei természetesen minket terhelnek.

minden gyalogost vagy azt a bizonyos kiválasztottat el nem pusztítja, vagy más parancsot nem kap.

■ **OSZLOJ!**: az előző parancs elleni védekezés. A kiválasztott gyalogosok az X gomb hatására véletlenszerűen futkosni kezdenek, így elég hatékonyan elkerülve az eltaposást vagy egyéb támadást. A futkosás közben a korábban kijelölt célpontot azért továbbra is látják, így nem csökken hatékonyságuk. A gond csak az, hogy az "oszlást" csak egyszer hajtják végre, majd megállnak. Így folyamatosan nyomkodni kell az X-et a védettséghez.

■ **STOP!**: ha elhamarkodottan adunk ki egy parancsot, vagy az-óta ellenünkre változott a helyzet, a kijelölt egységek az S megnyomására megállnak.

■ **KISÉRLET**: egyes, értéke-
sebb egységünk mellé rendelhetünk testőrséget, akik folyamatosan követik és védelmezik. Ehhez jelöljük ki a kíséretet alkotó árokat, majd ALT + CTRL + bal kattintással adjuk meg a védendő személyt vagy járművet. Vigyázzunk, mert a túl nagy kíséret ronthatja a hatásfokot, vagy ha körbeveszik a járművet a gyalogosok, teljes mértékben megsemmisítik azt.

■ a HOME gomb megnyomásával a kiválasztott egységet vagy épületet hozhatjuk a képernyő közepére.

■ a H billentyűvel bázisunk központi épülete, az építőegység kerül a képernyő közepére.

egységünkön, így bizonyos, hogy nem feledkezünk el egyikről sem.

■ több játékos hálózaton keresztül történő játéka esetében lehetőség nyílik szövetségek kötésére is. Ha kiválasztjuk a kívánt társ egyik egységét, és megnyomjuk az A billentyűt, a hálózatban játszó minden tagja rövid értesítést kap arról, hogy mi szövetségre léptünk valakivel. A szövetségesek használhatják egymás szervizállomásait, helikopterleszállóit, és így tovább, valamint nem támadják meg egymás egységeit automatikusan. A szövetség felajánlása azonban csak egyirányú, tehát kölcsönös mivoltához a másik félnek is fel kell ajánlania azt.

■ szintén több játékos esetében használható az F1-F8 gombokkal történő üzenés is, mellyel megmondhatjuk a magunkat hálózati ellenfeleinknek.

ÚJ EGYSÉGEK ÉS ÉPÜLETEK

Lássuk, melyek azok az egységek és épületek, melyek a szokásosak mellett (erőmű, barakk, és a többi) rendelkezésünkre állnak (zárójelben jegyzem meg, hogy a harc-



Patak mellett nem jó lakni...

A partmenti naszdó heves tűz alá veszi a város bázist. Hatása nem marad el.



sos harcban van értelme, ugyanis ennek hatására az ellenséges egység elvonulása után a bázisunkat fedő fekete felhő újra összeáll, elfedve az ott folytatott tevékenységünket.

■ **chronoszféra**: gyakorlatilag egy teleport. Egységünket ideiglenesen valahova teleportálhatjuk, rövid idő múlva visszatér. Egyes egységekkel nem működik, és a túlzott használata sem ajánlott.

■ **álcaépületek**: ugyanúgy néznek ki, mint egyes fontos épületek, de semmi funkciójuk és páncéljuk nincs. Remekül be lehet vele csapni az ellenfelet.

■ **orvos**: ez a gyalogos egység feyyertelen, és automatikusan gyógyítja társait.

■ **kém**: információt gyűjthet ellenfeleinkről (hány egységgel rendelkezik, éppen milyen épület felhúzásába kezdett, hogy áll anya-

■ **Tánya**: kommandós hölgy, nem mi döntünk bevetéséről, hanem az a küldetés fajtájától függően automatikusan.

■ **AT akntelepítő**: tank elleni aknákat hordoz és telepít, szám szerint ötöt. A szervizegységben tölthető fel készlete.

■ **mobill felhő generátor**: mint telepített társa, csak teherautóra szerelve. Egységeink közé helyezve elérheti ellenfeleink szeme elől a szakasz pontos összetételét. Ajánlott több ilyen egység indítása, álcázásuk, mert mire ellenfeleink felfedezi az igazi offenzívát, rengeteg időt veszíthet.

■ **harcí motorcsónak**: könnyű gépgégyűvel és tengeralattjárók elleni bombával felszerelt egység.

■ **romboló**: az előbbi nagy testvére. Rakétákkal harcol légi, vízi és szárazföldi egységek ellen, tengeralattjárókat dupla bombával küzd le.

■ **cirkáló**: a lassú halál. Mihatetlenül erős és extrém nagy hatótávolságú ágyú-





val egész bázisokat képes percek alatt lerombolni. Tengeraltatók ellen nem védett, a többi hajóra hagyatkozik.

■ **GPS műhold:** fellövése után energiateljesítmény nélkül felfedi az egész térképet.

■ **hangimpulzus:** ha egy kémünk belép az ellenséges tengeraltatók bázisára, az összes víz alatti hajó feltűnik egy rövid időre a térképen.

■ **LST:** légpárnás tank, öt egységet képes vízen keresztülszállítani.

SZOVJET EGYSÉGEK ÉS ÉPÜLETEK:

■ **"sintértelep":** harci- és őrkutyák kiképzőtelepe.

■ **kikötő:** LST és tengeraltatók egységei szervize és összeszerelő műhelye.

■ **repülőter:** a különböző harci- és kémrepülőgépek gyártásához szükséges. Egy pályán csak egy gép működhet.

■ **technológiai centrum:** a Mammoth tank és a Tesla gömb építéséhez szükséges.

■ **tűztorony:** telepített lángszóró, mely gyalogosok csoportja ellen és járművek ellen is hatásos, ha elpusztul, igen nagyot robban, károsíthatja a környező épületeket is.

■ **Tesla gömb:** elektromos kisülésekkel pillanatok alatt elpusztítja a gyalogosokat és járműveket. Gyakoriatlag az első rész lézergyűjével azonos.

■ **SAM állás:** légvédelmi rakéta.

■ **vasfüggöny:** egységeinket és épületeinket egy ideig sérthetetlené teszi.

■ **rakétasiló:** atomtöltetű rakéta indítható innen.

■ **harci kutyák:** a szabotőrök elleni legjobb védekezés. Gyalogosokat egy harppal megöl.

■ **lángszóró katoná.**

■ **AP aknatelepítő:** teljesen hasonló szövetségi társához, de aknai gyalogosok ellen hatnak.

■ **V2 rakétaindító autó:** két rakétájával a legtöbb épületet képes azonnal elpusztítani, de igen védtelen (főleg mozgó egységek ellen), és lassan tölt újra.

■ **MRJ:** mobil radarzavaró egység, igen nagy hatótávval.

■ **Mammoth tank:** rakétákkal és dupla ágyúval felszerelve mindenféle ellenséges egység ellen hatásos, és szinte elpusztíthatatlan.

■ **tengeraltató:** csak hajók ellen hatásos, tüzeléshez fel kell emelkednie a felszínre.

■ **YAK:** elég lassú, de gyalogosok ellen igen hatásos repülőgép: dupla gépfegyverrel rendes pusztításra képes.

Működésben a Tesla-gömb.



A hegycsúcsra települt bázis viszonylagos védtettségét élvez a gyalogos támadókkal szemben.

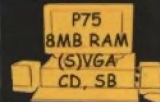
Ha békét akarsz, készülj a háborúra.



A játék az új egységekkel és a kissé megváltoztatott illetve kibővített kezeléssel már a tökéletesség határát súrolja, nem igazán tudom, mivel lehetne még jobbá tenni. A küldetések a megszokott módon változatosak, változtatható nehézségükkel mindenkinek megfelelő kihívást nyújtanak, és mivel valamennyire valós tényeken alapulnak (valós szereplők bukkannak fel, mint például Einstein, akit egy laborból kell kimentenünk), ezért valóságúnak is mondhatók. A látvány és a hangulat nem sokat változott, csak természetesen a történetnek megfelelő egységek kerültek a játékba.

c&c red alert

Kiadja:
Virgin



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONAN

Nem találunk szavakat.

96%

■ **ejtőernyősök:** egy gépbe ötven férnek, leérkezés után a gépfegyveres gyalogosoknak megfelelően viselkednek. Bárhol ledobhatóak, felfedezetlen területeken is.

■ **ernyős bomba:** a szőnyegbombázás eszköze. A gyalogos ellenfelek megpróbálnak kitérni előlük.

■ **kémrepülőgép:** kamerájával képes gyorsan felfedni az ellenséges területeket.

■ **MIG:** hőkereső rakétáival és nagy sebességével kiválóan alkalmas páncélozott egységek leküzdésére.

A játék további változása az, hogy bevételünket többféle forrásból biztosíthatjuk. Ez valójában azt jelenti, hogy a közönséges érc mellett (mely elég nagy mennyiségben és gyakoriságban fordul elő) drágaköveket is találhatunk, igaz elég ritkán. Értéke azonban sokkal nagyobb, mint az ércé, így nem árt, ha inkább ezt favorizáljuk, ha nyomaira akadunk.



IMMÁR SATURNON IS HÓDÍTANAK A PÁNCÉLOS VIPERÁK!



A szexis testtartással Candy talán zavarba akarja hozni Picky-t?



A csajok hajbakaptak

Szerencsére mindeddig ahány sikeres Sega automata megjelent, annak mindig elkészült a Saturn konverziója is. A Fighting Viperszel is egy újabb ilyen átirattal gazdagodott a Saturnos repertár, méghozzá egy újabb kitűnő veredős játékkal.

A játék a már jól ismert Virtua Fighter stílusában készült, sőt mi több, ugyanazokon a rutinokon alapszik, hiszen a fejlesztőgárda ugyanaz az AM2. A cég ezúttal is minőségi munkát végzett, pedig nem volt könnyű dolguk. Más 3D-s veredős játékoktól eltérően ugyanis a FV küzdőterét rácsok, illetve falak veszik körül, melyek elég sok poligont emésztettek fel, főként ha hozzá tesszük, hogy ezek a falak a menet végén ripityára törhetnek. Ezen kívül az FV karakterek ráadásul páncélzatot viselnek, amik szintén széttörhetők, s ilyenkor a szanaszét repkedő törmelék is elég sok poligont igényel. A sok poligon pedig egybár több számítást eredményez, a több számítás pedig lelassuláshoz vezet. Vagy legalábbis vezetne, ha amatőr munkával lenne dolgunk, ám erről szerencsére szó sincs, az akció roppant gyors. A szereplők kidolgozására szintén nagy gondot fordítottak. A páncélzatok, azaz a merev anyagok ábrázolása remekül sikerült, a végeredmény magáért beszél. A karakterek egyedi vonásokkal rendelkeznek, Candy - a leginkább kedvelt női szereplő - bájos pofikája például még egész közelről is hibátlan. A VF2-höz képest ráadásul itt most kifinomultabb

FIGHTING VIPERS



Sanjian "bepusztít", amit ezúttal a farizmai bálnak.



Tokit nem izgatja, hogy a panda védett állat.



Raxel gitárját valószínűleg újra kell majd hőzötni.

light-sourcing technikákat alkalmaztak. Jane boxingjében például állandóan változik a fény, a négy sarokból felváltva világítanak a reflektorok. Az ember az ilyen apróságokat észre sem veszi, pedig programozás szempontjából elég kényes feladatok. Mivel a falak és a páncélzatok adták a játék fő arcvonásait, azaz az egyediséget, természetesen ezeket mind át kellett hozni Saturnra is. Sajnos azonban a VF2 által is használt magasztelbontásban ez már nem volt lehetséges. Ezúttal tehát kénytelenek voltak a felbontást minimálisan redukálni, ami azonban senkinek nem fog szemet szúrni.

A játékban 8 karakter közül választhatunk, melyek közül - sokak öröme - három nőnemű is akad. A legkedveltebb kétségtelenül a kislányos külsejű Candy, de mondjuk elég csinos a görkös Grace is, az erősebb testalkatú Jane pedig leginkább az Aliens 2 Vasquezére emlékezteti az embert. Az erősebbik nem képviselői között a legkülönbözőbb alakokat találhatjuk. Van például egy heavy metálós srác,

Raxel, aki a gitárjával csépell az ellentel, vagy ott van a legfiatalabb szereplő, Picky, aki a gördeszkájával hadakozik. Vannak persze még rejtett karakterek is! Ha végigvesszük a mezőnyt választhatóvá válik B.M., az aranypáncélos főnök is, valamint beraktak a játékba egy időtlen pandamacskót is. Ezen kívül Candy népszerűségére tekintettel az alkotók - szintén cheatként - elkészítették Candy néhány más öltözkészlet változatát is.

Az akció a hagyományos módon, fordulónként zajlik. A falaknak köszönhetően azonban nincs kiesés a ringből, sőt - néhány pankrációs stílus ugráshoz - fel is lehet mászni a kerítésekre. Mindegyik karakternek vannak extra erős ütések. Ezeket sorozatosan alkalmazva törhetjük szét az ellenfél páncélzatát, melyet eltávolítva az sokkal sérülékenyebb lesz. A páncélzatok alsó és felső részből állnak, ezeknek az állapotát pedig az energiacsíkok mellett láthatjuk. Ha már villog valamelyik rész, akkor baj van az adott szereplőnél.

Egyebeket tekintve - tehát például az opciókat számba véve - a játék nem több, de

nem is kevesebb a hasonló stílusú játékoknál. Megfelel a kor követelményeinek, némileg előrelépésnek mondható a VF2-höz képest. Mindezek ellenére azonban én például kevesnek találtam a karakterek számát, az akciót pedig túl könnyűnek. Rövid gyakorlás után még legnehezebb fokozaton sem jelent különösebb kihívást a játék, így véleményem szerint a program nem biztosít játéklelményt túlzottan hosszú távra. Jó ötlet volt viszont, hogy megnyerésként "fotókat" kapunk az adott karakterünkről, igaz azonban, hogy a Tekken 2-ben már Silicon filmelet is nézhetünk.



A páncél mégül domború idomok kerülnek elő.

fighting vipers

Kiadja: SEGA

S A T U R N

89%

Fable annyit tesz: Fabula. No nem kell megjelteni, nem az utazóporterről van szó a trilliomodik beszámolójával, hanem egy érdekes kis meséről, amit a PC-ak segítségével játszhatunk végig. Úgy tűnik, a közel rajzolt kalandjátékok ismét divatba jöttek, hiszen most a Fable is ezek számát gyarapítja. Noha nem egy óriáscég játékaról van szó, mégis egy dolog biztos: kellemes színfolt a kalandjátékok palettáján. A hátterek szépen megrajzoltak, a SVGA-ban tündökölnék, a szereplőknek pedig minden egyes mozdulatuk animálva van. Az irányítás elég újszerű. Nincs kontrollpanel, csupán egy pontot irányíthatunk, s a tárgyra ráállva, a jobb gombbal választhatjuk ki, mit akarunk vele csinálni, amit aztán a bal gombbal hajthatunk végre. Az inventory-t is hasonlóképpen hívhatjuk elő, ehhez a hősünkre kell mutatnunk. Az újszerűség azonban nem erre értendő, hanem arra, hogy ha valami fontosabb tárgyra clickeünk, a gép kirajzolja egy keretbe a tárgy kinagyított képét, s ezen vizsgálódhatunk tovább. Nos, akkor csendet kérünk, következik a mese:



A Tavasz Szelleme néhány jóatdással szolgál.

Hol volt, hol nem volt, még az Óperenciás-tengeren is túl, létezett egy Balkhane nevű varázslatos vidék, amelyre azonban hamarosan a sötétség erői szálltak le. Az országba idegen lények, a Mecubarzok érkeztek, akik a civilizációt akarták elhozni erre az elfelejtett vidékre a bölcsesség nevében, a "Nagy ösök" szent tudásának az erejé-

re. Azonban alábecsülték a Mecubarzok éberségét, akik bizonyó bosszút álltak. Matalmas robbanások rázták meg a vidéket, amik a planétát négy részre szakították. Az egyiket a jég, a másikat a kő, a harmadikat a víz, végül a negyediket a tűz uralta. A négy birodalom elére a négy összeesküvő került, akiket ördögi démonokká változtattak, s mielőtt a Mecubarzok távoztak a planétáról, náluk helyezték el a négy varázslatos ékkövéket. Az összeesküvés értelmi szerzője, Ismael azonban nyomatlanul eltűnt, soha többé nem látták.

Mindezek óta már több évszázad telt el. A Balkhane-iak a világtól elzártnak, a rablóbandáktól óvakodva a város falai mögött, az örök fagyban élnek. Most azonban egy új reménysugár csillant fel: a falu bölcsé tanácsára egy Quickthorpe nevű tapasztalatlan ifjú úgy döntött, útunk indul, és előkerül a négy ékkövel, melyek visszaállíthatnák a rendet Balkhane-ban, és nép ismét szabadon élhetne.

A Fagy Birodalmában

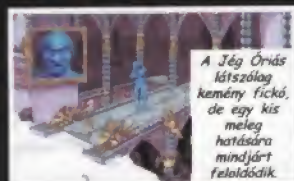
Eddig tartott a mese, innentől mi vehetjük át Quickthorpe irányítását. A falu bölcsét kérdezzük ki mindenről, így kapunk tőle egy medált. A város mellől felfele, északra indulunk, majd a folyónál ne a hídon, hanem a köveken keljünk át. Így végül Welda, a boszorkány házához juthatunk, ahol vizsgáljuk meg a ház mögötti lejárót, majd nyissuk ki, és menjünk le. A plinéből csupán a kötelek és az arany szobrot vigyük el. Nyissunk be Weldához, a közben megjelenő szellemnek pedig használjuk a medálunkat. A boszorkány szobájából csak a zsák madárelédre lesz szükségünk. Most már elindulhatunk a városból keletre vezető úton, amiről először is dél felé, a befagyott főhöz térjünk le. Itt vizsgáljuk meg a hajtót a széklet, mire egy tündérszerű lény, Simbelle-

ne, a tavasz szelleme tűnik elő. Beszéljünk vele, kérdezzük ki mindéről, mire egy üveggyömböt nyújt át nekünk, amit felvéve magunkkal vihetjük út. Menjünk vissza az útra, s a szoborral fizes-sük ki a vámost szedd útonállót. (Nem használni kell rajta, hanem a Gíve útsíttással ODAADNI!) Innen ismét északra induljunk, majd a kőtnál használjuk a csőrőn a köteleket, és másszunk le. Lent Simbelle szellemével világítsunk és vizsgáljuk át a földön lévő kis kupacot. Egy kőbálsának az egyik fele kerül elő. Menjünk jobbra a fásadékkba, ahol egy újabb kupac alatt megtalálhatjuk a tábla másik felét, s összerakhatjuk őket. Továbbhaladva egy barlangba ér-

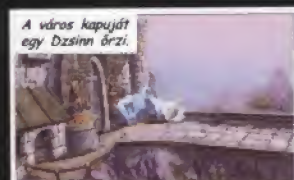
ke-zünk. Innen a kis lyukon keresztül - ahol a fény szűrődik be - távozhatunk. Visszatérve az útra még ne menjünk északra, hanem visszafelé, keletre. Így egy öreg fához jutunk, mellette egy fatönkkel, amin egy manó üldögél. Adjuk oda a szarkának a madárelédet, majd vizsgáljuk át a fészkét. Az útonálló nyakláncra kerül elő, amit vigyük vissza neki, mire az egy pár kesztyűt ad cserébe. A megfagyott harcosoknál éssük ki az út mellől az ódon pajzsot, majd menjünk vissza a tönkhöz és vizsgáljuk át. Egy titkos kar válik láthatóvá, amit meghúzáva az öreg fa oldalán egy ajtó nyílik ki. Menjünk be, majd ott vizsgáljuk át a csontvázakat. Az egyik újjáról egy gyűrűt húzhatunk le, amit azonban ne próbáljunk meg viselni, inkább húzzuk fel a kesztyűnket, és szedjük le egyet a kábitó hatású gyümölcsökből. Most térjünk vissza a rojtott ösvényen keresztül a barlanghoz, aminek az ajtaja ezúttal nyitva áll. Ne meny akarunk találokni a barlangot lakó áriással, gyorsan bujjunk el a bokrok mögé. Miután elment, és újra eltorlaszolta a bejáratot, másszunk be a kis lyukon. Vizsgáljuk át az ágyát, a párna alatt egy kulcsot fedezhetünk fel. Ezzel nyissuk ki az óriás ládáját, és vigyük el egy üveg palajt. Távozzunk, s immár északra forduljunk az úton. Hősünket banditák támadták meg ám ne ijedjünk meg (a helyes válaszok: I'm on....



A szírdénel jobb ha nem elegyünk szüba.



A Jég Óriás látszólag kemény fickó, de egy kis meleg hatására mindjárt feloldódik.



A város kapuját egy Dzsinn őrzi.



A Gyűvő Démon itt már az utolsókat sziszegi.

Tün



első összeesküvével Koreeazzal, a Jég Óriással találkozhatunk. A termete ne riasszon el minket, hanem óntsunk rá egy kis olajat, amit a fátyával gyűjtünk meg. Az óriás sikeres felolvasztása után lépünk be a kastélyba. A sállal polirozzuk fényesre a pajzsot, és tükrözzük el vele az óriás trónusát őrző fényugarat. Vegyük fel az aranykupac mellől az első ékkövet, a smaragdot. Etessük meg az óriás madarát a gyümölcsünkkel, mire az készségesen elszállít minket a Kőd birodalmába.

Ismeret tulajdonképpen nem is muszáj felébresztenünk.



rályő varázsdobja így már nem fog elkábítani minket, mire az dűnében ott hagyja nekünk a hangszert. Menjünk tovább az óriáspókhoz, akinek túlközlünk egyet a hallókészülékkel. A pók eltakarodik, mi pedig a csontvázat átkutatva egy kulccsal gazdagodhatunk. Most dobogjunk egy kicsit az örnek. Miután elpillert, vizsgáljuk át, és vegyük el tőle a kulcsot. Vegyük fel a lándzsáját is, majd nyissunk be a toronyba a kulccsal. A gyík szobájából

ahol a szalma között keresgélve némi pénzt találhatunk. Nyissuk ki a városkaput, ehhez a hidon lévő kapcsolókra kell a megfelelő sorrendben ráállnunk. (A sorrend: baloldali, alsó, felső.) A városban elsőként a könyvtárat látogassuk meg, ahol Izion, a könyvtáros már értesült a kiszabadított tündértől és a jövőfelünkről. Hogy bebizonyítsuk a személyazonosságunkat, adjuk oda neki a gyík könyvét. Erre megkapjuk tőle a Mecubazok kulcsát, valamint egy

dérmese fantasy környezetben

Would you...), hanem adjuk oda a főnökünknek a gyűrűt. A gyűrűn valami halálos átok lehetett, ugyanis a gazdika nyomban holtan rogyik össze. Vegyük fel a tört, és a sált a hulló fejéről. Ezakra egy nagy hegy állja az útunkat néhány beszélő sziklafejvel, ám ha felolvassuk a kőtablókat, egy földrengés nyomban eltünteti őket. Először jobbra a hegy tetejére menjünk, ahol a megfagyott katonától vegyük el a kénese fátylát, majd csak ezután próbáljunk meg a kastélyba bemenni. Itt az

egy hatalmas fatorony tövébe érkezzünk, amelyet egy gyíkserű katona őriz. Csak jobbra, a mocsár felé tudunk menni, ahol majd az apró híd alól vegyük fel a döglött opossumot. Ezt a "csamegét" ajándékozzuk oda az örnek, mire az egy használatlan hallókészüléket ad nekünk. A készüléket átvizsgálva két fűdugó kerül elő, ezeket a kis híd alá tegyük a fülünkbe, s immár nyugodtan továbbmehetünk. A gyíki-

vigyuk el a baltát, a függöny mögül a könyvet, a ketrec alól pedig a pokrócot, majd a csontváztól elvett kulccsal eresszük ki a ketrecből a tündért. Miután elbeszélgettünk Irisszel, egy kis varázspont kapunk tőle. Irány most a lépcső, fel a hegyre. Útközben egy rakás vázara figyelhetünk fel, ezek közül vegyük fel a vízzel teleit, majd sétáljunk a városhoz. A várost egy ózslán őrkeztüntetessük el a varázspont a vízben feloldva. A baltával betörhetünk a már rég nem használt gondnoki szobába,

másik kulcsot, aminek a rendeltetéséről fogalma sincs az öregnek. Mi azonban hamar kideríthetjük: szabadítsuk el vele a tér közepén telencolt sárkányt. Nyissunk be a templomba, s maris szembe találjuk magunkat a második összeesküvével, Angorral, a Kigyó Demónnal. Hajtsuk bele a gyík lándzsáját, s már is miénk a kerdőjából ki-pottyantó gyémánt. A terem sarkában, a csontváznakál találhatunk még némi pénzt, majd távozzunk. A térre kilépve nyissunk be balra, a sárkánycsaládhoz. Vegyük el a sárkánygyerekektől a nyálókáját amikor éppen nem szopogatja, majd irány a léghajó. Beszéljünk a kapitánnyal (Do you...: The Engulfed...), aki 15 aranyért hajlandó is a szolgálatunkba állni, ám ennyi pénzünk nincs. A nyálókával vegyük rá a hajósnást, hogy írja át a menettartalmakat tartalmazó táblázatot, aki már ezt közben meg is tette. Fizessük hát ki a kapitányt.

A LÉGHAJÓ

A hajóval a tenger közepén horgonyozunk le, ugyanis mint a kapitány elmondja, az általunk keresett erőd a tenger mélyén található. Meg kell tanulnunk a víz alatt lélegezni, amire a megoldás a kapitány kabinjában talál-

Izion könyvtárban sajnós az adott szekírd épp feljírás alatt áll.



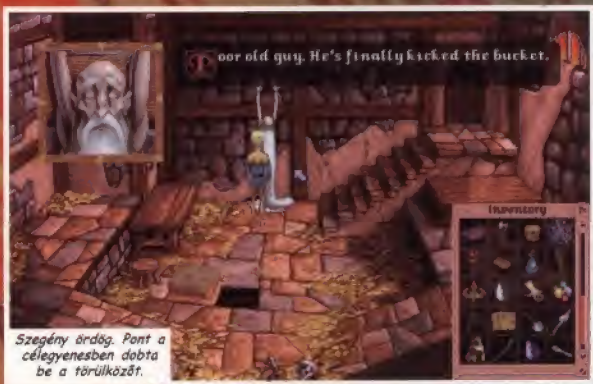
A léghajóval a tenger közepén kötötünk ki.





You get used to it after while. It's the prisoners I feel sorry for. It's like an oven in those cells.

Izzasztó egy melő a Styx őrzése, ám a Kaszás már megszokta.



Poor old guy. He's finally kicked the bucket.

Szegény öreg. Pont a célegyenesben dobta be a törülközőt.

ható varázstekercs lesz. A varázslathoz azonban még szükség lesz egy varázsköre is, ami a kapitány kis ládikájában található. Ennek a kinyitására egy tolvajkulcsot kell készítenünk: vegyük ki a párna alól a hajlót, s hajlítsuk el. Nyeljük le a megszerzett követ és olvassuk fel a tekercset. A varázslat immár működik, ám egy cápa ólálkodik a hajó mellett. Másszunk le a hajótestbe, és vegyünk el a hátsó hordókból egy húsdarabot. Nyissuk ki az üzemanyag-tartályt, és mérgezzük meg a folyadékot a hússal. A cágának viszont jó a szaglás, az ővistekedésként húzzuk rá a büdös zoknit a kapitány kabinjából, s csak azután adjuk neki oda. Vessük a vízbe magunkat. A tenger fenekén néhány csikóhalba botlunk akikkel beszélve (It feels...; I really...; I'll take...) kapunk egy kis hírárt, amit vigyünk északra felé, az erőd mellett dolgozó kertész-ráknak. A kertész hálóját felülünk ajándékozza a kedvenc ásját, amit akkor vigyünk is el. Ezután a keszű segítségével nyissuk ki a korálkőnél és a szirénél az összes kagylót, így három gyöngyszemhez jutunk. A szirénél ne álljunk le társalogni! A gyöngyökkel menjünk el a nagy kagylóházhoz, és kopogtassunk be, majd ajánljuk fel a tekénst nekik. (Could I...) Miután beinvitált minket a házba, adjuk neki oda a három gyöngyöt, cserébe egy kincses térképet kapunk. Menjünk a rajta megjelölt helyhez (az első tenger alatti helyszínhez), s állunk a jelzett pontnál. Elő is kerül egy kincsesláda, amit ismét a tolvajkulcsunkkal nyissunk ki. A kincsekkel vesztegessük meg a barlangot őrző Khor-t, majd ve-

gyük fel a lándzsáját és a sisakját. Lépjünk be a barlangba. Egy lifthez érkezünk, amivel azonban egyelőre csak a Kód birodalmába jutnánk vissza, ezért inkább menjünk tovább. Egy kisebb labirintusba érkezünk, ami azonban nem túl bonyolult. Ebben a labirintusban megtalálhatjuk a többszáz éves Ismaelt, ám őt hagyjuk békén. Keressük in-



Íme egy Tűz Démon, aki nem bírja a tüzet.

You're not one of my guards. What are you doing down here?

kább meg a pajszert, majd a zárt ajtót, és törjük fel az imént felvett szerszámmal. Az ajtó mögött a harmadik összeesküvőt, Vivernt, a Medúzát találjuk, aki tulajdonképpen maga kéri hogy öljük meg. Törjük ki az üvegpárlót Khor lándzsájával, mire az űr beszippantja a Medúzát. Vegyük fel a zafírt, s kapcsoljuk át a furcsa kezelőgultán a kart. Ezzel átváltottuk a már látott lift irányát, amivel immár lefele ereszkedhe-

tünk. Űt közben azonban elakad, így a fele utat ejtóernyővel kell megtennünk, aminek a pokrócot használjuk.

Az Árnyak birodalma

Az Árnyak birodalmába jutottunk. Beszéljünk a kapuval, és adjuk ki magun-

csejünk el az állványáról a rubint. A katakombák között felfedezhetünk egy üres rekeszt, ezen keresztül távozhathatunk. Visszajutottunk a lifthez, amit hívunk le a kar segítségével, és liftezünk fel.

Immár megvan mind a négy kö, amiket azonban még véletlenül se vigyünk el Ismaelnek, ugyanis a gonosz varázsló összejátszott a falu búcsújával. Helyezzük inkább a köveket a Mecabarok kulcsába, s nyissuk ki vele azt az ajtót, amit a Medúzánál láthattunk. Az ajtó mögött futurisztikus pilótaszékeket találunk, amik közül azonban csak a középső működik. Kapcsoljuk be a karfáján a gombot, és helyezzük magunkat kényelembe. Ez utóbbit a duplán, azaz az egeret elengedve mi magunk is megtehetjük, ugyanis a befejezés következik. Hogy mi az? Ez maradjon a végső tanulság, ám annyit elárulhatok, elég meglepő a végkifejlet. Ha egyáltalán annak lehet nevezni.



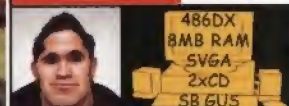
Az öreg tekénst mindenféle cseccsebecstől gyűjt.

A Medúzát egy kis trükkkel kell eltávolítani az útból.



fable

Kiadja: Telstar



486DX
8MB RAM
SVGA
2xCD
\$8.6US

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Művés grafika, kézzel rajzolt hátterek - csak a sztori gyengécske.

82%

DAGGERFALL

EGY KÜLÖNÖSEN SÜTET
ÉS KOMOR ÉJSZAKÁN...

„Urile Septim, Tamriel császára magához hivott. A beszélgetés csak három voltak jelen: a császár, a birodalmi mágus és jómagad. „Gyűjts meg a fátylát” szölt a császár, s a mágus egy vakfő lánccal égő fátylát gyűjtött. „Senkinek sem kell tudni találkozásunkról” folytatta a császár. Gonderheit, kopasz fején olykor-olykor megcsillant a fátyla fénye. „Amiórt ily késői órák iderendeltetek, annak oka Lysandus, Daggerfall királya. Lysandus, aki évekkel ezelőtt elesett a harc mezején, de

jutott el hozzá ez a levél. A tartalma igen szentimentális és magánjellegű. Nem lenne szerencsés, ha rossz kezekbe kerülne a levél. Nagy szolgálatot tennél vele ha megtalálnád a levelet és megsemmisítenéd.”

KEZDÉSKOR...

Új játék kezdetekor

természetesen a karakter generálás következik. Először egy térképen ki kell jelölnöd, hogy honnan való vagy (ez határozza meg a fajod, szármásod), majd ezt követően a karakter osztályt kell meghatároznod. Ez két úton történhet: vagy kiválasztod az osztályod egy listáról (felső választ), vagy felírsz néhány kérést.

désre, ami alapján a játék kiválasztja a személyiségednek leginkább megfelelő osztályt. Ezt követően hasonló módszerrel kell eldönteni, hogy milyen háttérrel rendelkezik a karaktered, milyen másodlagos képzettségek vannak. Végzetül arcot kell választani a karakternek, nevet kell neki adni, és el kell osztani a bónusz pontokat a tulajdonságok között (erőtel lehet újat dobni az értékekre). A tulajdonságok magyar megfelelője: STR - erő, INT - intelligencia, WIL - akarat, AGI - agilitás, SPD - sebesség, END - állóképesség, PER - egyéniség, LUC - szerencse. Miután elosztottad a pontjaid, az elsőle-

ges (primary), fő (major) és mellék (minor) tulajdonságaidra is, el kell osztani néhány pontot. Ajánlott a Spellword osztály választása, mivel kitűnő harcos és varázsló egyben, s könnyű kezdeni vele.

A képernyő alján, jobb oldalt a karakter arcát látható, amire kattintva a karakterlap jelenik meg. Fentről lefelé: Nev, faj, osztály, szint (szükség esetén)

előnyvel jár. Ha betérsz egy új városba, keresd fel az új szervezeteket, céheket, és lépj be. Egy kocsit szerez be mihamarabb, s a küldetéseid során összeharcolt cuccokat vidd el eladni a legközelebbi városka boltjába.

A varázscéheknek saját varázslatot kaphatsz. Ilyenkor, ha a varázslat neve elő egy S jelet tesz, az eredeti ár 25%-ért kaphod meg. Ha 1 jelet tesz, az eredeti ár 50%-ért kaphod meg. Ha 2 jelet tesz, az eredeti ár 75%-ért kaphod meg. Ha 3 jelet tesz, az eredeti ár 100%-ért kaphod meg.

A gyors fejlődés érdekében vonulj el egy fogadóba, varázsolj, pihenj, vásárolj, pihenj stb. Alvás előtt löj el egy Detect enemy varázst, és ahol a legjobban forog az irányító, ott a legbiztonságosabb az alvás.

Ha bizonyos vagy benne, hogy jócskán van kincs a következő áldozataidnál, varázsolj egy szerencsenövelő varázst, s a kincseknek akár a fele is varázslárgy lehet.

A városokban éljente érdemes egy open doors varázssal kinyitnia boltokat, és kirabolni a raktárt. A polcokhoz viszont NE nyúljál.

A titkos ajtók nem is olyan titkosak - ugyanis jelezve vannak a térképen.

Hogy lehet elfogni egy telet? Mindezek előtt egy fura szerkezetre van szükség, amit a varázshősből lehet kapni - nomeg egy lélekre. Figyeld az ellenfelek hangjára, hogy honnan jön! És vigyázz az ajtóknál, ne túl közelről nyisd ki őket.

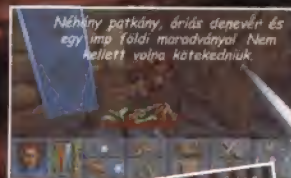
daggerfall
Kiadja: Virgin

PC: 486/66, 8MB RAM, 2xCD, VGA, SB

88%

NÉHÁNY TRÜKK
A KEZDETEKHEZ

Pénzed orszádrészét érdemes bankban tartani. Kamatozik, nem lopják el stb. A céhekbe és szervezetekbe való belépés szinte csak



Néhány patkány, dráks denevér és egy imp földi maradványai. Nem kellett volna katekedniük.



Egy üstözlő ház lakói rezonált a reg és szemrevéltó felismerés.



Aki archmaga bűbűt, az most ne nézzon oda.



Hajrá, kopl! Ugy zörögnek a esztől, hogy menten szétessen.

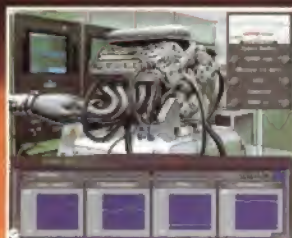
lelke nem talált még nyugalomra. Néhal birodalmában kísért, és bosszúval fenyeget. Nem értem, hogy egy egyszerű oly becsület és hűség emberből halála után hogy lehet ily gonosz szellem - csak valami átokra gondolhatok. A Te feladatod lesz kideríteni a valóságot, s minél gyorsabban megoldani a problémát. És még valami... Néhány évvel ezelőtt egy levelet küldtem Lysandus királynőnek... Állítólag soha nem

Már mindenki a MicroProse Grand Prix Managerének második kiadására vár, amikor az Electronic Artsól szép csendben megérkezett a TEAM F1. Bár a program nem egészen friss, annyira jó, hogy muszáj beszámolni róla. A német szerzőpáros ugyanis annyira komplett, a Formula 1 minden területére kiterjedő szimulációt hozott össze, melyhez hasonlóval még nem találkozunk. S ha ehhez még hozzáesszük a 640*480-as grafikát, és magának a versenynek sok játékot megszégyenítő 3D-s animálását, akkor biztosak lehetünk benne, igazi gyöngyszemre leltünk.



A KEZDETEKNÉL EGY FONTOS DÖNTÉS ELÉ ÁLLITANAK...

...vagy átveszünk egy már létező csapatot (annak dolgozóival, szerződéseivel, szállítóival), vagy teljesen nulláról kezdünk el egy új birodalmat építeni. Ez a második egyetlen feladat, hiszen pénz és hírnév nélkül senki nem áll szóba velünk, nincs szponzorunk és minden alkatrész többe kerül. A feladat viszont sokkal érdekesebb és az esetleges eredmény is sokkal nagyobb dícsőiséget jelent.



A JÁRÁS nehézsége mindegyben a csapat választásából függ. Ezen túl az Easy/Normal a kezdőkar rendelkezésünkre álló pénz, az Authentic (minden csapat az elindító ár arányában) megfelelően kevés pénzzel, a Balanced (azonos sztrájból indulnak) pedig az ellenfelek erősségét határozza meg.

Kis világunk ideje a nehézségi szinttől függő sebességgel, folyamatosan tolak. Egy nap 8 óráig dolgozhatunk, ami számunkra legfeljebb 11 percig tart, így hogy minden döntésünkkel igyekeznünk kell. Ha nem csúszunk ki időben, még a verseny rajtját is lekövetjük, s az összes vezetőjeleket jelölve egy a szponzorok pénzéből álló csapatunk. Más szövegi az idő pénz. Minél hamarabb érünk el egy hatalmas, négy képernyőre bontott iradón végződik. Itt a tárgyaló és az elő-

tér között a jobb gombbal, a szobák két vége között pedig a képernyő legszéleire mutató mozoghatunk. Ha innen bárhova belépünk, vissza a jobb gombbal jutunk.

ELŐTÉR

Makett: Hogy a csapat növekszik, a szükség vált épületet bővítenünk kell. Az építkezés alatt embereknek rosszabb hatékonysággal dolgoznak, ezért érdemes a vakációra időzíteni.

Pólo: Bevételünk egy részét ajándéktárgyak értékesítéséből szerezhethetjük be. Itt megadhatjuk a tárgyak árát vagy a várt hasznát. A szponzor nevét viselő ajándékok olcsóbbak, mert ezek árának felét a támogató adja.

Páncélszekrény: Bevételük kiadások. Fennmaradásunk határozhatja meg, hogy a lap alján pozitív vagy negatív összeg jelenik-e meg.

Tervrajz: Fejlesztés. Egy F1 autó kb 3000 apró részből áll, s a statisztikák szerint ezeknek csak 1 százalékát használják fel a következő idényben. A hiányzó 2970 alkatrész vagy minden évben újra kell vásárolnunk vagy saját fejlesztésekkel kell pótolnunk.

A fejlesztők csapata max 40 főből áll. Új embert a menedzser szobájában feladott agraírdetés-sel vehetünk fel. E csapat hatékonyságát számunkon túl a főmérnök képességei és az emberek leterheltsége határozza meg. Ha nincs speciális utasításunk, a konstruktor a saját ötleteit próbálja meg keresztülvinni.

A Budget gombbal az egy idényben fejlesztésre fordított összeget adjuk meg. Az összegzet növelni bármikor lehet, de csökkenteni csak egyszer, az év végén. Egy projektje minél kevesebbet költenek, annál tovább tart és kisebb a siker valószínűsége. Ha nincs elég pénz, a főmérnök minden munkára engedélyt fog kérni (az orvos a rajta a csapat meglátását, túl sok pénzért viszont az egész idényünk kicseréljük a kizárólag).

A csapat feladata két részből áll: a meglévő berendezésnek vizsgálat és fejlesztés (Development), valamint teljesen új ötletek kidolgozása (Prototyping). Az új dolgoknál főmérnökünk egy listát ad felénk, amiből kiválaszthatjuk a számunkra legérdekesebbet.

A fejlesztés még hatékonyabb módja az ismeretleneszerzés (Espionage). Itt vagy megvásároljuk egy másik csapat fejlesztőjét (Innovation) vagy saját embereinket eljuttatjuk (Spy). Így hamarabb, de nem feltétlenül karoktatásokat szerezhetünk le. A kockázat viszont nagy, mert a feladók súlyos következményekkel jár.

FÁJLNEV

Telefon: A bankokban kölcsönt vehetünk fel (a kiválasztott bank kedvezőbb kamattal ad), illetve felesleges pénzünket köthetjük le. A szerződés feltételei függnek az összegtől, a határidőtől, és a csapat addig elért hírnévétől.

FRANK WILLIAMS



Monitor: Az alkatrészpiacon a nagyobb csapatok által leggyártott, új, de elavult alkatrészeket vehetjük meg. Köztük vannak jó és egészen rossz (például tesztelt) vettek is. Nekünk, mint egy kezdő csapat vezetőjének egy gyors és biztonságos autót kell összehoznunk belőlük.

Vásárlásuk az autót 10 fő részből kell összeraknunk. Motorból minden autónak legalább kétet kell vennünk, de a nagyobb csapatok az idényt 70-90 motornal csinálják végig. A motorok 2-3 alkalommal szorítkoznak ki, mielőtt teljesen lefagyaszthatnánk, s a javítás lényegesen olcsóbb egy új motornál. Várat csak a motor méretét (kompozitánál) ismerve szabad venni. Karbantartásra és üzemanyagra csak a tesztelés és utazás során lesz szükségünk, a versenyen automatikusan megkapjuk ugyancsak, amit a többi csapat. A vásárolt dolgokat a csomagalkatrészeket a gyártók garanciájuk, de nem biztos, hogy akkor van náluk raktárunk, amikor szükségünk van rá.

Csapatkép: Egy nagyobb csapat 90-100 embert is foglalkoztat. Új emberek felvételénél a legfontosabb tényező a szakértelem és a tapasztalat, utána pedig már csak a megfelelő motivációról kell gondoskodnunk. A szerződést a fontosabb embereknek egy alkudozás előzi meg. Itt változtatathatjuk a szerződés hosszát, az éves fizetést, a jutalmakat és elvárásokat. Az alku állását az autópályán futó autók jelzik (ha a piros vezet, várhatóan elfogadják az ajánlatot). Kirúgás (Dismiss) előtt minden alkalmazottnak fél év felmondási idő jár. Ha ezt nem akarjuk kivárni, az alkalmazottnak kárpótlást kell fizetnünk. Az elbocsá-

tást jól gondoljuk meg, mert egy régi ember megtartása sokkal olcsóbb, mint egy hasonló képességgel új felvétele.

Ezen a képen vehetjük fel a fejlesztők főmérnökét (akinek az is fontos, hogy van-e valami szakterülete), a laborban dolgozó csapatot (Workshop Team - akik a karbantartást és a szükséges javításokat végzik, valamint ha van harmadik autók, tesztelik a kifejlesztett alkatrészeket), a box csapatot (Pit Team), a versenyszervezőt (Race Manager - az egyes pályákon a kocsik finomhangolását próbálja elvégezni) és az irodavezetőt (Personnel Manager - aki a dolgozók ügyeit és az adminisztrációt irányítását végzi).

Az állásokra jelentkeznek kiválasztása hasonló. Például a pilótáknál végignézhethetjük a teljes választékot, de az elsős gombokkal (szerződés nélkülük, max fizetés, F1 előélet...) szűkíthetjük is kör. A Mixed Poolból olcsó, lehetséges és



5 EZEN GYAKOROLT



gokarban edzett vagy gazdag (akik még fizetni is hajlandók, hogy beüljenek egy F1 autóbá) versenyzőket szedhetünk össze. Itt lehet szerencsénk, de biztosra csak F1-ben edzett pilótákkal mehetünk. A vezetői képességei közül a gyakorlat és a vezetői képesség az idő során fokozatosan fejlődik, a kockázatrálálás, a fittség, a motiváció és a koncentráció pedig egyre csökken. Végül erről a képről jutunk a titkárságra.

Lelátó: Itt versenyautóknak és öltözékünk szabad felületeit adhatjuk ki szponzorainknak. A hirdetés értékét két dolog határozza meg: a csapat versenybeli helyezése és a reklámfelület helye és mérete. Az egyezkedés során alku tárgya a szerződés hossza, a helyezésekért járó prémium és a hirdetésért fizetendő összeg (a Negotiale gombbal kicsit módosíthatjuk a szponzor ajánlatát). Ha gazdagabb támogatókra vágyunk, megbízhatunk egy jobb vagy rosszabb bróker céget, aki természetesen a szerződés után leveszi az öt megillető részt.



Kabát: Egy pillantást vehetünk a laborban folyó munkára.

Nyitott könyv: Mivel minden alkatrészt képtelenek lennének magunk előállítani, érdemes olyan szállítókkal (pl. motor és gumigyártókkal) szerződést kötni, akik maguk is fejlesztenek. A végösszeget befolyásolja a csapat hírneve, a darabszám és a szerződés hossza. Egyes gyártók a szállítmány egy részéért cserébe hirdetési felületet kérnek.

Iratgyűjtő: Itt adhatjuk meg a pilóták közötti rangsort.

Naptár: Indulás a következő versenyre. Megadhatjuk, mennyi embert, autót és alkatrészt viszünk magunkkal, s közben érdemes szem előtt tartani az utazás és szállodaköltséget.

TITKÁRSÁG

Faliújság: Az itt beállított munkaidő (napok és órák), szabadság, és a túlóráért járó jutalom a pilótákon kívül minden alkalmazottunkra érvényes. Ha túl sok munka van hosszú ideig, csökken a csapat morálja és így hatékonysága is.

Naptár: A pilóták időbeosztása itt megadhatjuk, hogy 1 hónapban hány napot dolgozzanak, s ezt az időt mivel töltik el. A lehetőségek között szerepel konditerem, reklámfelületek, tanfolyamok (a technikuskor és a pilóta közötti jobb kommunikációt, s így az autó gyorsabb beállítását segíti) és normál edzés.

Irástárlat, rajztábla: A technikuskorak szintén elküldhetjük konditerembe, tanfolyamra, valamint a kerékcseré és tankolás idejének optimalizálására.

Poic: Itt adhatjuk át feladatainkat az Iroda-vezetőnek. Ha nincs helyettesünk, állásirde-
léseinket adhatjuk fel innen.

A LABOR- BAN

Autó rajtszáma: A következő autóra vált.

Workshop manager: A labor főnöke az autó összeszereléséről, a hibás alkatrészek cseréjéről és javításáról gondoskodik. Rábbírkve minden alkatrész mellett láthatjuk a főnök tervét (hüvelykuj - minden rendben, daru - csere, kulcs - javítás). Minden döntését felülbíráhatjuk, majd az OK-val elindíthatjuk a munkát. A folyamattól az alkatrészek alatti szín jelzi (zöld - beszerelés, piros - kiszorítás, kék - javítás). Bizonyos alkatrészeket csak egy más után vehetünk ki és tehetünk vissza, így egy komplett javítás elég sokáig is eltarthat.

Race manager: Minden verseny után megmondja, mi az ami jó és mi az amit javítani, cserélni kell. Ha valamire rábökünk, választunk kézi javítást is. Ez lényegesen olcsóbb, de életveszélyes.

Motor: Itt egy lapot a motor és a többi alkatrész összhangját tanulmányozhatjuk. Egy közepes motor átlagosan 400 km-t bír ki, ezután szervizelésre szorul. Ez azt jelenti, hogy egy-egy versenyre minden autóhoz legalább két motor kell, plusz egy az előzetes tesztelés idejére.

Korék: Csak a testpályán van szükség rá. Ekkor a Fittet cserélhetjük ki a raktáron lévő öt típus valamelyikére.

Poic: Raktárkészletünket vizsgálhatjuk végig. Ha valami fontos alkatrészünk hiányzik, nem tudunk a következő versenyen elindulni. Itt a 65 százaléknál jobb állapotban lévő részeket javíthatjuk (Repair) vagy megpróbálhatjuk eladni (Sell) őket. A nem eladható alkatrészeknek a bezárását (Dispose) is nekünk kell fizetnünk.

Ventillátor: A szélcsatorna napi bérleti díja 3300 dollár. A csatornában a szél sebességét és a szárnyak szögét módosítva kereshetjük meg az optimális gyorsulás, végsebesség arányt.

Számítógép: Ebben a gépben a motor terhelését tesztelhetjük. Alul a grafikonokon a sebességet, az üzemanyagfogyasztást és a hatékonyságot mutatják. Megváltoztathatjuk az üzemanyag összetételét, a motor kapacitását és a beáramló fogszerkezetek áttételét. Ezekkel a változtatásokkal tökéletesítjük a motort, illetve szabálytalan beállításokhoz is juthatunk (Pl. 3000 köbcentinél). Az áttételt beállítását érdemes mindig a műszeresekre bízni. Ha magis hozzájárulnánk, változtatásával a gyorsulás vagy a nagyobb végsebesség javára dönthetünk.

Garázsajtó: Teszt. A testpálya bérlete komoly pénzbe kerül. Ha titkainkat is meg akarjuk őríteni, érdemes egész napra kivenni. Itt a motor és a kerék hőmérsékletét, a motor fordulatszámát, a sebességet, a fogyasztást, a lefelé nyomó erőt, és a kanyarban a pilótára ható centrifugális erőt vizsgálhatunk különböző beállításokkal.

A VERSENY

Torony: Az ablakban a pálya adatait és a következő 3 napra szóló időjárásjelentést böngész-

hetjük végig. A tengerszint feletti magasság, a páratartalom és a hőmérséklet mind befolyásolja az üzemanyag összetételét, a szárnyak beállítását (melegben kisebb a lefelé nyomó erő) és a kerék típusát.

A versenyigazgató minden pályára megjegyzi az előző évek optimális beállításait, amin edzésen még tudunk változtatni. Miközben próbálkozunk, mindig csak az egyik autót érdemes a pályára kiküldeni, hiszen közben a másikon már elkezdhetjük a szükséges javításokat.

Versenyiroda: A lakókocsi fülkéjében új



katrészeket, sőt akár egy teljes autót is rendelhetünk. Ha szerencsénk van, ezek a következő reggel megérkeznek, de erre nem lehet egy karriert alapozni. Ezen túl összehívhatunk egy csapatértekezletet, ahol a pilóták taktikáját (az elvárt minimális helyezés és a másoknak nyújtandó segítség), a versenyben induló autókat és a tankolási stratégiát (a gép a maximális fogyasztás alapján készíti el a tervet, melyen érdemes változtatni) változtathatjuk ki.

Tuning: Itt olyan trükköket vehetünk be, melyeket tiltanak a szabályok. Ha igénybe vesszük ezeket, úgy kell mennünk, hogy a verseny utáni ellenőrzésre már minden rendben legyen (tehát legkésőbb az utolsó körben vissza kell tenni a rendes alkatrészeket, szabványos üzemanyagot).

Labor: Itt a versenyigazgató segítségével kérészhetjük fel autónkat a versenyre. Döntéseit felülbíráhatjuk, de a kísérletezés életveszélyes. Ha nincs ilyen emberünk, a verseny színhelyen bérelhetünk fel tanácsadót. Itt azonban nem változhatunk. Lehet, hogy rosszszag fogunk ki és biztos, hogy nem ismeri az autót. Ha még hozzátesszük, hogy hosszú távon többé is kerül...

To Train/Qualify/Race: A versenyt három módban nézhetjük végig. Lassúban az autók 30-ben száguldoznak a pályán, ami látványos, de hosszúsága miatt egy idő után unalmas. Középsében a pálya alaprajzán rohanó pontokat leshetjük, s ha valami érdekes esemény történt megnevezhetjük lassítva. Az első két változatban folyamatos rádió összeköttetésben vagyunk a pilótákkal, s ezen keresztül taktikai tanácsokat adhatunk nekik. Amikor betérnek a boxba, beszélőhatunk a kerékcserébe, tankolásba és az egyéb javításokba is. Végül a gyors módban (Ready gomb) pillanatok alatt lemegy a futam, s igazából csak a végeredmény lesz számunkra hasznos információ.

A két, eddig teljesen ismeretlen srác tehát valami egészen nagyot alkotott. A Team F1 mind grafikaiában, mind pedig a Formula 1 verseny és a körülötte folyó munkákat szimulálásban a legjobbak közé tartozik. Ez egy olyan program, amely még jó pár heti játék után is fog újat, érdekességet nyújtani. S erre a pár hétre szükségünk is lesz, ha egy új csapattal meg akarjuk nyerni a világbajnokságot.

team f1

Kiadja:
EOA

PC 8MB RAM 486/100 SVGA 2XCD SB

90%



DAYTONA USA

CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

A CSÁSZÁR ISMÉT ELFOGLALTA TRÓNJÁT!

A játéktérmeiben még mindig kétség-telenül a Daytona USA a sztár, noha már jó két éve hogy megjelent. Ezen

a Virtua Fighterhez hasonlóan, ezt a játékot is "remixeljék". Így született meg a két új pályát is tartalmazó Daytona USA Championship Circuit Edition, amit legegyszerűbben úgy jellemezhetnénk, hogy egy új Daytona, Sega Rally grafikával. A játék elkészítésénél a Sega Rallynál már jól bevált rutinokat hasznosították. Immár az új Daytonában is egész képernyőn, kifinomultabb grafikával versenyezhetünk, jóval több képkocka pereg le a szemünk előtt másodpercenként, így

Attacknél a saját addigi legjobb eredményünk átlátszó "szellemautóját" próbálhatjuk meg legyőzni.

Sajnos azonban bekövetkezett az, amiről már titkon előre tartottam: megváltoztatták a kezelhetőséget is. Nyolc különböző tulajdonságú új kocsit hoztak létre, s sajnos ezek közül már egyik sem hasonlít a régi Daytona-ra. A kocsik jobban tapadnak, és jobban lecsapódnak a falról. Van persze néhány "csúszkanyalabb" típus, ám ezek használhatatlanok lettek, még a gáz-

szani vele. Ez egyébként elég könnyen ment, ugyanis a nagyobb tapadás miatt a játék gyakorlatilag könnyebb lett, ritkábban kell visszavágni, a Dinosaur Canyon pályán például immár frónként végig lehet száguldani váltás nélkül. Egyébként az ellenfelek is gyengébbek, ez cikk írásakor már mindegyik pályán el-



nincs is mit csodálni, hiszen melyik más játékban lehet 39 gyönyörűen kidolgozott széria autó ellen versenyezni, olyan tökéletes pályákon, hogy már-már valóságosnak hiethetnénk, és olyan hihetetlenül élethű irányítás mellett, hogy az ember már tényleg érzi maga alatt a lóerőket. Köztudott, hogy a játéktérben még a kormány is rángat, amit egy-egy erőszakosabb versenyzővel lökdösődve igen keményen kell tartanunk.

Amikor a Saturn megjelent, a Segának minden nagygyűjtőjébe kellett vetnie a Sony elleni csatában. Ezek közé tartozott a Daytona USA-is, aminek az előbb említetteknek köszönhetően rohamléptekben készült el a Saturn verziója. Akkoriban persze még nem ismerhették olyan behatóan a Saturnban rejlő lehetőségeket, így a grafika eléggé megköpött a játéktérmi géphez képest, noha a hangulatot, s minden egyebet tekintve 100%-ig ugyanaz volt. Hogy mire képes a Saturn, azt rá egy évre, a Sega Rally mutatta be. A Daytonának azonban változatlanul megmaradt a hatalmas rajongótábor, így kézenfekvő volt, hogy

a mozgások még mindig simábbak, a képernyő update pedig már szinte játéktérmi színvonalú. Ez utóbbit talán a Dinosaur Canyon pályán lehet legjobban érzékelni, ahol az alagútba behajtva eddig a régi verzióknál mindig "kilyukadt" az alagút vége. Ennek az új változatban már nyoma sincs.

A menük stílusa és elrendezése is inkább Sega Rally-s beütésű. Nincs már például Saturn Mode, csak Arcade, és Time Attack. Van helyette azonban kétjátékos üzemmód, aminél a Sega Rallyhoz hasonlóan kettéosztódik a képernyő, és egymás ellen nyomulhatunk. Aztán ha már túl profik vagyunk, és már sem a gép, sem a haver nem jelent nekünk ellenfelet, versenyezhetünk saját magunk ellen, hiszen immár itt is van Ghost Car opció, amit aktivizálva a Time

adással is megpördül a kerekük. A legjobban még a Wolf nevű kocsit kezelhetősége hasonlít a régi Gallop kocsikra, az öreg motoros daytonásoknak tehát mindenképp azt ajánlom. Aztán a másik kellemetlen meglepetés akkor ért, amikor nem találtam a már megszokott gombkiosztómat, holott az eredetinelé az volt az alapbeállítás. A legnagyobb negatívumként pedig a roppant időtlenre sikerült borulásokat tudom értékelni. Nem értem miért kellett a jón változtatni. Eleinte tehát egyáltalán nem tetszett a játék, ám szerencsére csak annyiról volt szó, hogy újra meg kellett tanulnom ját-

só lettem még a very hard fokozaton is. Az irányítással kapcsolatban még egy fontos info: a játék támogatja az összes eddig megjelent saturnos irányítót, beleértve az új, analóg joy-padot is.

Végül egy meglepő tény: ez a játék az első olyan konzolos autóverseny, amit belső nézetből is tökéletesen lehet ját-



szani. Teljesen jól érezhető a kocsit tartása, a kifinomult képernyő update következtében jól belátható a terep, a kocsik hangja pedig ebből a nézetből fantasztikusan eltalált. Valóban úgy dübörög a motor, ahogy a több ezer kábentis amerikai "hajókban" szoktak. A játék tehát feltétlenül beszerzendő, ám azért a régi változatot is tartásuk meg!



daytona usa cce

Kiadja: SEGA

SATURN

93%

VIRTUA COP 2

A profi bérnyilkosok is ezt ajánlják...



Virtua Cityben nem sokáig, csupán egy évig tartott a béke. (Talán ott is le kéne váltani a rendőrfőnököket?) Az utóbbi időben ismét aggasztó méreteket öltött a bűnözés. Az a hír járja, hogy Joe Fang, az EVL fedőnevű bűnszövetkezet vezére lülte a helikopter-szerencsétlenségét - amit az első részben mi idéztünk elő - és most ismét gyanús ügyletekbe kezdett. Mindezeknek köszönhetően a rendőrség úgy döntött, ismét bevetik a Különleges Csoportot. A csoport a legutóbbi akciójuk óta egy hély taggal bővült: Ragerhez és Smarty-hoz csatlakozott Janet Marshall nyomozó is.

Elkészült tehát végre a Virtua Cop második részének a konverziója is, hasonlóan az első részhez, most is körülbelül egy évvel a játéktérmi gép megjelenése után. Így a játéktérben a Time Crisis eléggé elszépkézte a kuncsaftokat

A grafikát persze némileg le kellett butítani a Saturn képességéhez, ám ettől eltekintve minden benne van, ami a játéktérmi autómában, sőt még több is...

A legfőbb különbség az elődhöz képest, hogy ezúttal mindegyik pályán - nagyjából félúton - kétféle útirány közül is választhatunk. Ezzel körülbelül másfél-szer akkora lett egy-egy szint, mint a

pébe cseppenünk. Az egyik rabló a plafonba lövöldöz, míg egy másik már próbál meglőni a szájról, egy harmadik meg egy tüstönvanszot magával. Aztán miután kisebb mérsárlást végeztünk a boltban, kocsiba vágjuk magunkat, és egy autós üldözés veszi kezdetét... És ez még csak az első pálya!

Egy időből bizony nem lehet egyensúlyozni.

Az ékszerboltban ártatlan vásárlók időtlanul kódorognak.

CREDITS 2 PRESS START

A másik kettő sem akármilyen: a második szinten egy luxushajó keveredik tűzharcba, a harmadikon pedig egy metróállomást szálltak meg a terroristák. A metró az ülések között folyik a csata, ahonnan felvesztve menekülnek a civil utasok, majd akár egy James Bond

filmben, kimászunk a robogó szerelvény tetejére, s onnan egy helikopterrel szedünk le néhány pasast. Egyedül zajlik az élet, és pedig nem is akármilyen grafikával. Az első részhez képest sokkal szebben és részletesebben lett kidolgozva minden, pedig a képrészítés ugyanolyan gyors. Rádásul szinte minden szétlőhető: a vázák darabjaira törnek, a konyhában a dínnyék egyszerűen szétrobbannak, de sokszor ottmaradnak a falakon is a golyónyomok.

A kedvencemmel, az autós üldözésnél a gengszterek autói teljesen ronccsá lehetnek. A lökhárítótól kezdve a lámpákig minden felszáltható róluk, a kerekeket kilgyasztva pedig a kocsik inogni kezdenek, majd ha még egyszer odapörkölünk, a kerék kiszakad, a kocsi pedig azonnal borul. Mindeközben vijjog a szíróna, a sebesültek övöltenek, a civilek kiabálnak, hogy ne lövjük le őket.

Igaz ezzel sokszor elkésnek, így gyakran megcsúsznak, hogy beléjük folytunk a szót. Ez persze nem ajánlatos, hiszen ilyenkor ugyanúgy, mint ha eltalálnának, fog az életünk. A gengszterek attól függően, hogy fejbe, vagy lábba lövünk őket másképp terülnek el, sőt, még attól függően is, hogy jobb oldalon, vagy bal oldalon érte őket a golyó. A gép külön értékeli az ún. Justice Shotot is, vagyis amikor csak a fegyverükre célozva ártalmatlanná tesszük a gazfickókat, de egyébként azt is, ha egyszerre három golyót sikerül egyazon manusból belelőcsúsztatnunk.

Az autós üldözés az egyik legszórakoztatóbb rész.

CREDIT 1 PRESS START

A szundikáló utasnak bizonyára valami baj van a halálával.

ettől az automatától, de otthoni konzolon biztos, hogy nem fenyeget ugyanez a veszély. Az AM2 ismét csodát vitt véghez.

A zöld egyenruhás zsoldosok szintén a mi életünkre pályáznak.

Virtua Cop 1-ben. A másik lényeges eltérés, hogy itt sokkal inkább akciódus a környezet. Az első részben ugyebár mindenhol csak ugyanazok az öltönyös gengszterek bukkantak elő, és jöförmán csak a helyszínek különböztek. Mindig csak ránk céloztak, és nekünk csupán annyi volt a dolgunk, hogy előbb lövünk, mint ők. Ezzel szemben most rögtön egy ékszerbolti kifosztásának a köze-

virtua cop 2

Kiadja: Sega

SEGA SATURN

91%

BALATI Computers 1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok GA/MSI,
winchesterek, CD-k, hang-
kártyák, GSM tartozékok,
egyéb alkatrészek.

Használt, működő alkatrészeit
beszámlítjuk.

Javítás, tanácsadás.

Viszonteladókát is
kiszolgálunk!

Kérje árlistánkat!

Tel./Fax: 341-5343,
06-20/267-507

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig
Diákoknak konfigurációból
5% engedmény!

Új számítógép szaküzlet!!!

Alkatrészek, perifériák,
komplett gépek igény
szerinti összeszerelése



1089 Budapest, Rezső tér 21.

Tel.: 210-3500 Fax: 210-3507

<http://www.bpplac.hu/radiosys>

FaxBank: 180-8611 Kód 1009#



A **ROSSZ** órákat keresd az
576 boltokban is!

TROLL KÉPREGÉNYTÁR

1067 Budapest, Terezt krt. 13.
A Pepita City üzletházban,
50 méterre az Oktogontól
Telefon: 322-6026
Csomagküldő szolgálat is!



MELYIK STÍLUST CSÍPED?
MINDEGYIKBEN OTTHON VAGYUNK!
CYBERPUNK, EROTIC, SUPERHEROES,
MANGA, BRUTAL, SCI-FI...

CSAK
NALUNK!

漫
MANGA
画

MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099

1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800

Internet cím: <http://www.mixim.hu>

Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák, az árváltoztatás
jogát indokolt esetben fenntartjuk! Kérje aktuális
árlistánkat üzleteinkben, vagy keresse az Interneten!

Kiváló minőségű R&M számítógépek igény szerinti konfigurációban!

Alapkiépítés: alaplap, 256k burst cache, 8MB EDO RAM, mini torony vagy desktop ház, 1.44MB
FDD, 2 csatornás EIDE-vezérlő (4 EIDE-egységhez), 2 soros, 1 párhuzamos kimenet, 128 bites PCI
SVGA Windows accelerator, direct 3D true color meghajtó, 14" color SVGA N/LR green monitor

Konfiguráció:	640MB HDD	850MB HDD	1.2GB HDD	1.7GB HDD
R&M 5k86-100MHz	115.940,-	119.120,-	123.940,-	128.540,-
R&M 5k86-133MHz	124.940,-	128.120,-	132.940,-	137.540,-
R&M Pentium 100MHz	127.360,-	130.540,-	135.360,-	139.960,-
R&M Pentium 133MHz	139.360,-	142.540,-	147.360,-	151.960,-
R&M Pentium 166MHz	167.760,-	170.940,-	175.760,-	180.360,-

Az R&M számítógépekre 1 év, telephelyeinken
érvényesíthető garanciát vállalunk!



Multimédia kiegészítők:

Sony 8x CD-ROM drive	17.800,-	Acer 16 bites hangkártya	6.480,-	Power Beat 2x5W hangdoboz	2.180,-
Acer 8x CD-ROM drive	16.400,-	Acer 3D 16 bit hangkártya	6.980,-	JAST 2x60W hangdoboz	2.980,-
Acer 10x CD-ROM drive	18.900,-	SoundBlaster 16 OEM	10.980,-	VIP-88 2x120W hangdoboz	5.920,-
Acer 12x CD-ROM drive	23.900,-	SoundBlaster 32 OEM	19.980,-	JAST 2x240W hangdoboz	6.920,-

A felsoroltakon kívül számítástechnikai- és multimédia eszközök teljes
áruskálájával, HP- és Star nyomtatókkal, valamint az ország egyik
legnagyobb CD-ROM választékával állunk vásárlóink rendelkezésére!

Mit az lenni szokott a jó (vagy a rossz?) sokaság jár egyedül, a vajon miért legyen egyszerű a választás. Milyen a napokban jelent meg a Takara gondozásában a Virtua Fighter legnagyobbat ellenfele, a Toshinden. Az új haverommal képeket voltunk hosszú órákon keresztül bűvészelni más játékok, elemeztük a mozgásokat, a teljesben el voltunk találva: "Óda néz, így, meg úgy, átadta a feje felett... stb." Mikor kissé érettebb lettem, gondolkodóba estem, a mint az idő igazolt is, a türelem Toshindenért termelt. A játéktérben ugyan már a második részben győzelmeinknek a látogatók, a ha minden igaz, a fejlesztők már a harmadik részben gondolkodnak, nekünk be kell érünk a győzelemmel, de minden csak idő kérdése.

Na, elég a nosztalgia! Aból! A stult mindenképpen MS rendszeren hajlandó futni, kezdve a Dos-tól, a Win3.1-en keresztül a Win95-ig. Az opciókról csak annyit, hogy lehet a szokásos arcade módban verekedni, gyakorolni a gép ellen, a hűvös ellen, sőt, ha esetleg a hűvös Társasjáték-ig.

A sokat emlegetett Earthworm Jim-féle speckó.

lészón van, modernem keresztül is meg lehet vinni a szokásos neti csil-pohit. Nagy megrökönyödéssel vettem tudomásul, hogy a lehetséges irányítások felsorolásából hiányzik a sima mező jostick, de azt a "bubát" ellensúlyozni próbálták mindegyféle virtuál-gravis-gamepad-stb-vel. Gyengébbek feltuningálhatják energiájukat 200 pontig, illetve leronthatják az ellenét 50 pontig.

A nézetek a játéktérben megszokott innen-onnan, messzebből, vagy premier-plánból. (Lehet saját szemszögből is, de erről később) A felbontás 320*200-tól egészen 640*480-ig terjedhet, a gépteljesítménytől függően. Nyolc választható karakter van (később megváltoztatom magam...), plusz egy főgonosz, aki egyben a főcsúf is, fejből mindenféle csap lóg ki, úgyhogy eszedbe

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Felülézetből még látványosabb az akció.

ne jusson megkegyelmezni neki, örülj, ha nem ver "perfektre". A speckókról nem is ejtenék feleslegesen szót, hisz én vagyok az, aki Titeket figyelem, hogyan játszottok, s nem fordítva. (Viszonylag egyszerű az egész, hiszen meghatározott Combo billentyűt állítható be) Ha nem tetszik először a karakter fizikuskája, a fellelő gombbal változtatható, de szerintem ez a legkevésbé. Nos, említettem a nyolc választ-

Indokolt a védekező beállítás.

ható karaktert. Ennél természetesen (7) hárommal több van, az én kedvencem Earthworm Jim személyesen, de szívesen irányítom Galat, a főgonosz is. Elővárásuk marha egyszerű, nincs más tennivaló, csak a fűmentében bepötyögni a GIMMEJIM szócikát. Ismerő a VS Computer opcióit indítva, a karakterválasztás menüben csak meg kell keresned az "embed", s indulhat a mandula. A "first person perspective" játék annyira látványos, olyan nehéz, kipróbálását csak igazán profioknak ajánlom, főménu, VIRTUAL1 beírása, s már kapkodhatod a fejed. (Visszaállítás kevésbé speciális nézetre a Esc-Options-View menüponttal lehet.) Én szívből ajánlom a Toshinden-t, mert szebb, realisabb, drágább, mint a Virtua Fighter, sőt, Dos-ból is futtatható!

b.a. toshinden

Kiadja:
Sega

PC: P75, 8MB RAM, WIN95 (S)VGA, CD, SB

88%

Még élénken él bennem a kép, mikor először megláttam őt. Megpillantani, s megszeretni egy pillanat műve volt. Kicsivel később, mikor közelebb lépközhettem hozzá, szerelmet vallottam, majd bele is buktam vagy két rongyot. Időpont kb. tavaly, helyszín a Ferenciek tere, s a partner a Virtua Fighter volt.

Kissé megkésve bár, de törve nem, a Sega

egyik napról a másikra adja ki a jobbnál jobb segős játékok PC-s átiratát. Igaz ami igaz, van még mit behozniuk, mert ma még csak a VF sorozat első részét élvezhetjük otthon. Azóta, mint megtudtam a játéktérben a 3. résznél tartanak (itt is buktam 2000-et, s ráadásul a negyedik pályáig jutottam: nincs mese, lamer vagyok...)

Nem akarok részletekbe merülni, de néhány dolgot feltétlenül el kell mondanom.

Mégpedig: 8 választható karakter van, s mindegyiknek közel (ugyancsak választható) 700 mozdulata. Lehet arcade módban a gépet alázni, egymást püfölni, illetve a gép által kiválasztott szereplőt gyepálni. A felbontás alacsonytól hű de magasig állítható, függően attól, milyen gépezet áll rendelkezésedre (annak ellenére, hogy minimumként a P75 van előírva...). A kameraállítások szemképrátzát módon változnak, a ki-be kapcsolhatók a különböző lassító effektek, mint például a ruházat hiúsága, az árnyékolás, és a környezeti változók.

Való igaz, megtalálható itt minden, a Hakk-yoku Kentől, a Jeet Kune Don-át a Kung Fu-ig, bár a fejlesztők inkább a látványosságra törekedtek, mintsem a mozdulatok és technikák átszerezésére. De nem untatni akarják benneteket, inkább egy kis cheat-néssel fűszerezni meg a leírást: Namármost, Amennyiben Gold Dural szerepében élünk tetszelegni, a Character selection menüben egy le, fel, jobbra, majd egy [Del]-balra speckóval meg is teheted. Ha jól csináltál mindent, egy "yush" (a VF után szabadon...) hangot fogsz hallani.

És! Dural esetében a megoldás a következő: ugyanaz, mint fentebb. Hogyan lehet a ring méretét állítani, vagy inkább pályát választani? Mi sem egyszerűbb: A "Press start" képernyőnél 12-szer nyomd meg a "Le" billentyűt, majd nyomj egy Enter-t. Ezek után ha mindent pontosan csináltál, a kurzor eltűnik. Még egy Del gomb, s máris megjelenik az új opcióképernyő, melyből tetszés szerint választatható a pályák.

Minimális piveledés a közel képeken is.

Letaglózó mozdulatokban nincs hiány.

Virtua Fighter

virtua fighter

Kiadja:
Sega

PC: P75, 8MB RAM, WIN95 (S)VGA, CD, SB

85%

Case of the
Rose TattooSHERLOCK
HOLMES

A rózsatettkő rejtélye

Gondolom, sokan emlékeznek a klasszikus nyomozó első kalandjára a PC képernyőjén, melyben egy "hasfelmetszőt" kellett kézre kerítenie. Az első blikkre egyszerűnek tűnő eset persze hihetetlen fordulatokat vett, egyre bonyolódott, rengeteg résztvevője és gyanúsítottja lett, mire végre minden szál el-kötésre került, s fény derült a motívá-

alkalmazkodik a kor követelményeire: SVGA, élethű ray-trace képek, digitalizált, beszélő szereplők. A történet mérete még nagyobb, a párbeszéd, szövegek még terjedelmesebbek, a szereplők száma több, a kibogozandó szálak kuszábbak. Egyszóval minden kalandornak inyenccafat ez a program.

Az irányítás kicsit megváltozott - se előnyére, se hátrányára - most a jobb gombbal lehet előhívni a cselekvő menüt egy tárgyra vagy személyen állva, kiválasztani a szükséges igét (a look, mint megnézni, minden esetben aktív). Két parancs a jobb gomb megnyomásakor mindig választható: az inventory, azaz a tárgylista, ahol a tárgyakkal szintén a jobb gomb segítségével manipulálhatunk, és az options, amivel a lemezműveletekbe (mentés, töltés), hangerőállításba és egyéb beállításokba piszkálhatunk bele. A bal egérgombbal mozgathatód a hóst a kiválasztott helyre, illetve a tárgyat automatikusan megnézheted vagy a szerelőkkel beszélhetsz. Amennyiben Watsonra kattintasz, megjelenik a Journal szó is, mely segítségével a doktor jegyzeteibe kukkanthatsz bele.

Akkor következzen egy szükséges leírás, de előtte néhány általános jó tanács: mindent és mindenkit nézzél meg (look) többször is, mivel egy dialógus után már más lehet egy vizsgálódás

rel és Augie-val, az "itt a piros, hol a piros" játékkal. Ha sokat nem is, de annyit sikerül megtudni, hogy Mycroft-ot a Bart kórházba vitték. A kórházban hosszas nézelődés, a főnövérről és a

betegekkel való diskurzus után sikerül elérni, hogy a halottkémhez beengedjen, aki megmutatja az utat a betegszoba felé. Bent a nővértől megtudod, melyik beteg Mycroft - amire égető szükség van, az a gyűrűje, mely egyben a klubbelépő. A klubba a gyűrű megmutatása után beenged az őt. A romok közül a óra számlapját kell felvenni, s hazavinni a Baker Streetre. A vegyész-asztalon sikerül analízírold egy kis szulfid segítségével

Ismerni kell a trükköt,
ha nyerni akarsz.



cióra és a gyilkos személyére. A "rózsatetoválás" történetben sincs ez más-ként: megtartva a játék felépítésbeli tradícióit, az Electronic Arts műhelyéből ismét egy Conan Doyle novellával felérő mű került ki. A játék kinézete

A legendás Baker Street-i
porta: még ma is megtekinthető.
Persze halottak nélkül.



Ebből az epizódból sem maradhatnak
ki a kemikálók és egy kis vegytan.



eredménye. A beszélgetésre (talk) az ügyszintén igaz. Tehát: ha minden veszni látszik, mindent "look-olj" és "talk-olj" át ismét. Ha egy szereplővel beszélgetsz, és kimerültek a lehetőségek, beszéljess el Watsonnal, sokszor ez is szükséges, hogy újabb lehetőségeket kaphass. A program egyébként erősen szövegcentrikus, a inkább a beszélgetéseken van a hangsúly, mint a klasszikus kalandjáték-cselekvéseken. Persze az is akad jócskán.

ROBBANÁS A
DIOGENES KLUBBAN

Holmes meghívót kap bátyjától, Mycrofttól a Diogenes klubba, ahol minden bizonnyal valami fontos dologról akar tudósítani. Amint a klubhoz ér Holmes, robbanás rázza meg a klub épületét, ablakok törnek, székek repülnek... A klub felrobban.

Holmes egyelőre szörnyű balesetnek tekinti az esetet. Így Watsonra lesz szükség a játék első részében - hagyj el a Baker Streetet, s menj a Yard elé, ahol beszéljess el a rendő-

Ismét együtt a legendás páros a PC képernyőjén
- Mr. Holmes és Dr. Watson.



az áralapról lekapart anyagot - valami robbanószernek kell lennie. Az eredményre Holmes végre hajlandó elhagyni a szobáját, s belevetni magát a nyomozás sűrűjébe.

Vedd ki az íróasztalból a lámpást, majd első utad a Yarden vezessen. Először rá kell jönni Augie kártyatrükkjére - mindig a keze alá rejti a lapot - és a trükköt elmesélve a rendőrnök, örömben beenged az őrsre. Az őrsön az ügyeletestől megtudod, hogy Lestrade épp el van foglalva egy halggyel, akinek a bűnyját behozták, s a bolondok házába akar-ják ösükní. Beszéljess Watsonnal, az ügyeletessel, nézd meg a könyvespolcot, ajándéld a Britannica enciklopédiát az ügyeletés figyelmébe, aki a leírtak alap-

Holmes gondterhelten kitekint az ablakon
- talán kintről várja a megoldást.



kar), s egy üres lappal leszel gazdagabb. Otthon tartásd jöggöz fölé a lapot, s láthatóvá válik az írás. Az eredmény egy levél, amiben Mycroft elmeséli, hogy a Védelmi Minisztériumból eltűnt egy irat, nevezetesen egy robbanószer képlete. Egy rövid névsor is tartozik a levélhez, ahol az esettel szorosan kapcsolatban állók vannak feltüntetve. Hárman a listáról benne vannak a címjegyzékben, mely az írásszal tetején van. Először látogasd meg Lawtont. Az inasnak

a Kleopátra obeliszkénél. A tett színhe-lyén csak egy fakabát fogad, aki Lestrade papírja ellenére se enged nyomozni. A Yardon szerezz be további információkat, majd látogasd meg a friss hullát a halottkémnél. Mutasd meg a halottkémnek Lestrade táviratát, majd vizsgálj meg a hullát, akinek az arca a felismerhetetlenségig eltörzült a lövésről, és a hátsó felén pedig egy róza alakú tetoválás látható. Látogasd meg Needhem-et, aki állítólag kihalászta a hullát. Beszéljess el vele, majd vizsgálj át a ládáját, amiben egy nyakkendő-t találásd, ami biztosan az áldozaté volt, s ha így van, akkor ő valaha Cambridge-i diák volt. További beszélgetés során

A képek közel fékeletesen vissza-adják a a kódos London hangulatát.



te a másikat. Néhány másodperc múlva jött egy harmadik ember is, aki a gyilkossal távozott.

Otthon analizáld (királyvízzel tisztítsd le, majd nagyítóval nézd meg) az órafedelet, melyről kiderül, melyik évben járt az egyetemre az áldozat. Vonattal menj Cambridge-be, az alvó portásnak hozzáss Watsonnal egy kis bort, majd beszéljess el vele. Kiderül, hogy volt egy egyetemi klub, melynek tagjai róza tetoválást viseltek. Az év szám alapján nem lesz nehéz visszakeresni az áldozat nevét... Thomas Pratt. És ami még érdekesebb: Lawtonnal együtt diákoskodtak. Pratt házínijét nem nehezítené, s szabadon lehet garázdálkodni a házban: vedd fel a kalaptűt az asztalról, a hálószobából a vörös posztóda-rabot, mely a tűzbe van készítve (Holmes szerint

ján megbizonyosodik a fiú betegségéről. A hölgy távozik, Lestrade szabad - kérj tőle engedélyt a vizsgálódáshoz. Az engedély birtokában bejuthatsz a klubba. Vedd magadhoz bátyád szelencéjét, majd próbálkozz mindenféle ke-rességelni - sajnos az őt mindig rád szól. Vedd rá Watson-t, hogy terelje el az őt figyelmét, majd ránts le a láncot. A láncc segítségével húzd ki a táskát a gerendák alól, tedd a lámpást a gerendák alá, mossa be, s vedd fel a kis rugót. Irány a kórház.

A főnövér Holmest még a halottkémhez sem engedi be, ezért kénytelen leszel elgurítani az itt várakozó páciens-t (előtte beszélni kell mindenki-vel, megnézni a két kijáratot). Amikor elviharzik a főnövér, nézz el a halottkémhez, majd onnan a betegszobába. Mycroft anagrammokban beszél, alig lehet valamit kihámozni mondanójából - mindenesetre a beteglap alatti receptet vegyük magunkhoz, és így főnövértől kérd ki a tárgyait - mindössze egy kulcsomót kapsz. Nézz el Mycroft lakására, ahol egy őt árulog. Az őrtől hosszasan hadakozás, és tárgymutogatás



m a n d d , hogy fontos ügyben jöttél (1,1,1), a szobában pedig faggasd ki Lawtont - aki persze semmit se tud. Nézz el Sil-verbridge-hez, akinél még a ház urához sem juthatsz be. Thomas Pratt otthonában pedig csak a házínijét fogad. Nézz el Mycroft-hoz, aki Dewar professzort említi, mint a robbanószer fel-találóját. Rébuszokban elmondja Dewar tartózkodási helyét, amit Holmes természetesen megfejt. Dewar-nak add oda a talált rugót analízálásra - valószínű, hogy ezzel hozták működésbe a bombát - majd keresd meg a képlet másolatát a kályhá-ban. Beszéljess el a professzorral, majd lépj le a Baker Street irányába.

A TÁVIRAT

Lestrade-tól fogad egy távirat, miszerint agyonlőttek egy embert a Temze partján

e g y óra is előkerül, ami szintén a hullé volt. Ezt követően együtt mentek vissza a tett színhelyére, ahol a lámpát a lépcsőre téve egy gombra és óra-fedélre akadsz, valamint a 6. és 12. lépcsőn vérfoltok-r a . Le-
het, hogy itt lőtték le az illetőt, s nem is a víz hozta ide? Needhem nem tud kibújni Holmes érvelése alól, s elmondja az igazat: két úr sétált erre s heves szóváltás közepette az egyik lelőt-

A klasszikus angol Pub-ok hangulata
- darts, félhomály, whiskey.



után sem jutsz semmire. A bérkacsis el-szele), nem tudsz vele beszélni - küldd utána Watson-t, s kiderül, hogy a bérkacsis nem más, mint egy régi rendőr, aki igazol téged az őt előtt. Bent a hálószobában vedd fel az üres piparost és a kódolt üzenetet az asztalról, vizsgálj meg a tintatartót, majd tölts a pohárba vizet és gyútsd meg a gyertyát. A kódolt üzenet felső sorának betűi helyett mindig az ABC egy-egy előbbi betűit használod. A második szó a water, a harmadik a heat. A lényeg, hogy meg kell vizezni, majd megmelegíteni a papírt. Mártsd a vízbe, majd melegítsd meg. A kirajzoló-dott szavak szerint a "books in greek"-ben találsz valamit. A nagyszobában lapozz az állványon álló könyv elejére (ez az ominózus könyv, amit az üzenet ta-

Viktoriánus szoba - modern rendetlenséggel.



Egy viktoriánus korabeli szoba képe - ray-trace módra, csak a rend kedvéért.



Először nézz el a kocsmba, ahol sajna nem sokat tehetsz. A fürdőbe (ahová a házineni állítása szerint szokott járni Pratt) sokkal többet. Beszéljess el a tulajjal, majd ródd fel neki higiénia hiányát (nézd meg a törülközőt, párnát, radiótort és beszélj Watsonnal), s erőszakoskodj be a medencékhez. Bent meglepetés fogad: Eldridge Whitney, aki szintén szerepel Mycroft listáján. Amíg nem zárod rá a gőzfürdő ajtaját a félmosóval és nem fűtesz be jól neki, addig nemigen beszédes. Most hallasz Ratchet asszonyról, aki a Minisztériumban szokott takarítani. Lawton további információkkal tud szolgálni: ha Ratchet asszony címét nem is, de Lord Avery-ét meg tudja adni. Jenkinsnek, az inasnak ígérd meg, hogy biliárdozol majd egyet vele. Avery nincs otthon, csak a buta felesé-

Sherlock Holmes szobája - a hihetetlenül finom ray-trace kidolgozás minapildája.



ge. Hívd ki az inást, aki elmondja, hogy az úr a St. James parkban szokott időzni. A parkban végy madáreledelt, szőlítsd meg Avery testőrért, aki nem enged Averyhez. Kérd meg az árust, hogy segítsen a majmával. A majom ellopja a testőr kalapját, etesd meg a madarakat, majd beszéljess Averyvel, aki hasznosabb infót ad Ratchet otthonáról. Nézz el a kelet városrészbe, menj be a csontkovácshoz, ahol sajnos nem ismerik Ratchet nevét, de a zöltségét ajánlják, hisz ő mindenkit ismer. Beszéljess el vele, nézd meg a jegyzettömböt, a felső polcot, majd kérd meg Watsont, hogy térítse el az őt figyelmét. Kérj lekvárt a felső polcra, s ez idő alatt keresd meg Ratchet nevét. Ez után sem hajlandó elárulni hollétét az árus, úgyhogy menj haza, s kérd Wiggins segítségét (a sálat le kell akasztani a kerítésről). Menj el bárhova, majd jöjj vissza - Wiggins itt lesz, s elmondja, hogy a zöltség anyja Ratchet asszony. Menj a házhoz, áíts álruhát, s menj el a zöltségéhez. Fent beszéljess, mutasd meg Mycroft nálad lévő tárgyait, majd kérj teát. Mivel nincs, s a részeg férjet nem lehet mással alvásra bírni, menj le egy adag kávéért, majd rakj a tűzre, tölts kávé a bágrébe, önts ki, és add a részeg férjnek. Vizsgáld át mindent a szobában, beszéljess el Ratchet asszonnyal,

mire kiderül, hogy Pratt lopta el a dokumentumot, és Ratchet asszony juttatta vissza. Nézz el Silverbridgehez, aki nagyon rossz állapotban van. Ha elájul, éleszd fel az asztalon lévő üvegcsével. Beszélj vele, az inasával és Watsonnal, nézd meg a fia fotóit, s nagy nehezen kiderül, hogy valami történt a fiával. Nézd meg az asztalon lévő firkát, majd az ólomtoll és egy lap segítségével tedd láthatóvá. A sakklépés kombinációt lépd meg a sakkasztalon, mire kinyílik egy panel az asztalban, és egy levélre akadsz, amiből kiderül: a fiát elrabolták. Vedd fel a előszobából a kendőt. Mindenek előtt Toby kutyára lesz szükség, de

laptűvel horgászd ki a kulcsot a postaládán keresztül, menj be, s megtalálod a fiút. Egy hölgy próbál menekülni, de a szódáskocsi alatt végzi... A szobából vedd magadhoz az altatót, a szalvétát és a retikülből a levelet. Az után találsz egy gyűrűt, melyet vigyél haza analízálni. A vizsgálat után kiderül az ékszerész címe, menj oda, végy egy fagpiszkálót, s miután összehasonlítod a gyűrűt az övével, elmagyarázza, hogy nincs két egyforma briliánskő. Egy ügyes trükkkel (beszéd...) köldk hátra az eladót, zárd be, s a könyv alapján azonosítsd, kié a gyűrű. Kiderül, hogy Lawton menyasszonya... Lawtont kellemtlenül érinti a hír. Mi köze is van neki az áldozathoz?



Karddal a pisztoly ellen? Semmi esélye...

A TELJES KIBONTAKOZÁS

Hátra van még Whitney kifogatása a minisztériumban, ahol egy kisebb tüzet kell csínládod. Beszéljess el ott-hon Watsonnal, s beugrik a következő lehetőség: a kapcsolatot a Daily Telegraph-nál. Ottani barátod olyasvalakivel hoz össze, aki azonosítja a titkos harmadik személyt, aki a gyilkosság idején megjelent. Lawtonnál szinte szabad kezet kaphatsz, csak előbb egy biliárdórát kell adni az inasnak - a biliárdtrükköt a Jocktól tanulhatod el a biliárdszalonban. Innen kezdve kalandelemekekben szükebb lesz a játék, inkább a beszéd és a történet kibontakozása dominál.

Az első - persze balesetnek tűnő - rablás a Diogenész klubban.



sherlock holmes

Kiadja:
EOA



486/66
4MB RAM
SVGA
2XCD
SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Egy átlagos kalandjáték,
igazán szépen kivitelezett grafikával.

78%

KÉT TÖRP FÖLDKÖRÜLI UTAZÁSA!

A Magyar TV-ben mostanában elég ritkán lehet látni a népszerű Smurföket, vagy ha úgy tetszik Hupikék Törpikéket, ám

A kristály darabjai azonban a Föld legkülönbözőbb pontjain szóródtak szét, ezért kell tehát törpjeknek bejárnia az egész világot.

ha én nehezen boldogulok vele, a k k o r mondjuk egy nyolcéves gyerek se hogyan sem fog. A kristálydarabok ugyanis mindig úgy vannak elhelyezve, hogy egy-egy pontatlan ugrás hatására vagy húsz kilométert/kell visszagyalogoljunk, vagy energi-

lag csak repülő ellenfelek vannak, mint méhecskék meg madarak, amiket a ráugrások módszerrel persze roppant nehéz likvidálni. Az olyan dolgok pe-

Törpilla egy nagy ugráshoz készülődik.

GYEREKJÁTÉK?

A játék elején választ hatunk a két törp közül, majd rögtön Dél-Amerikában találjuk magunkat. A feladat minden földrészen



THE SMURFS

az Infogrames szerencsére nem hagyja cserben a mese kedvelőit. A Smurfs Travel the World című SNES-re készült platformjátékukban két törp földkörüli útra indul.

MESE A KÉT KÍVÁNCSI TÖRPÉRŐL

Aprajafalvában persze mindig történik valami, ezúttal Törpapa legújabb kutatásai okozták a galibát. Két kíváncsi törp ugyanis nem tudta megállni, hogy megnézzék azt a Varázs Kristályt, amely egy legenda szerint teleportként képes működni a különböző idők és helyszínek között, és az egyik éj-

TRAVEL THE WORLD

ugyanaz: az oldalra scrollozódó szinteken tíz kristálydarabot kell begyűjteni. Ezen kívül nem is találhatunk sok minden mást, csupán a szokásos bónusz életeket, valamint kulcsokat, melyekből ha földrészenként három begyűjtünk, bónuszpályákra juthatunk. A Smurfs 2 egy az egyben ugyan-

zokkal a tulajdonságokkal rendelkezik, mint az előző rész. A grafika teljesen rajzfilmszerű, a hangok és a zenék elmennek, a nehézség pedig iszonyúan eltűnt. Én nem tudom, hogy kiknek csínálja az Infogrames a játékaikat, de van egy olyan érzésem, hogy

dig, mint hogy az ellenfelek mindig újratermelődnék, vagy hogy a platformok szélére állva a szereplők nem visszafelé eszedülnek, magától értetődőek az Infogramesnél. S rögtön hogy tegyem hozzá, hogy a pályák nagy részénél az ilyen szédélgs természetesen azonnali elhalálozással/vízbe fullással jár. Ráadásul a pályakódokkal sem bántak valami bőkezűen: a hét világhoz (amelyeknek mindegyike három szintből áll) mindössze két pályakódot mellékeltek.

A játékot végigvenni tehát nem könnyű, annál könnyebb idegbajt kapni tőle. Igaz, ez az eddigi Smurf játékokban sem volt más képp. Összességében a játék mondhatni hozzá az Infogamestől megszokott színvonalat, vagyis akik szerették az első részt, azok elégedettek lesznek ezzel is. Én azonban személy szerint semmiképp sem vagyok elégedett, hiszen a kedvenc figurám ebben az epizódban még egy aprócska szerepet sem kapott. Ja, hogy ki az? Természetesen Hókuszpók.

Az ausztrál pályán egy kissé Donkey Kong-os beütésű.

át veszünk, vagy legrosszabb esetben azonnal elhalálozunk. Nagyon "ötletes" dolog az is, hogy a játékban szinte kizáró-

Veszedelemes részben próbálják lenyilazni Törpillát.

Törpünk elvértette az ugrást.

szaka belopóztak Törpapa laboratóriumába. Sajnos nem csak hogy azt nem tudták megállni, hogy megcsodálják a kristályt, de még azt sem, hogy meg ne érintsék. Megtörtént a katasztrófa: a kristály apró szilánkokra tört, a két törpünk pedig egy távoli helyen, egy távoli időben találta magát. Arra, hogy visszajussanak Aprajafalvába csupán egy mód maradt: újra kell egyesíteni a kristályt.

the smurfs

Kiadja:
Infogrames

SUPER NINTENDO

84%

ZÖLD ÚT A ROMBOLÁSNAK!

Tegyük fel, van egy húsz éves Zsigulid, melynek már eléggé rakoncátlan-

talán sportnak lehet nevezni - dolgozta fel, minek köszönhetően a siker sem maradt el. Hiszen kicsoda élvezet látni, hogyan alakul át a kocsik formája, milyen gyönyörűségeken deformálódnak gondos kezeink által. A játékból akkor csupán egyetlen dolgot hiányoltam: a borulásokat. Azonban mint már annyiszor, a Psygnosis ismét bebizonyította, hogy odafigyelt az építő kritikára. (Lehet, hogy előfizették az 576-ot?) A Destruction Derby 2-ben immár úgy elszállnak a kocsik egy-egy tömegkarambol során, hogy sokszor már csak a látóhatáron kívül landolnak. Óriási borulásokat, perdületeket láthatunk, szanaszét repkednek a motorháztetők és a csomagtartófedelek, imitt-amott meg gazdátlan abroncsok gurulnak magányosan. És mit csinál a jó pilóta, ha mondjuk kiszakadt a kerek? Természetesen a gázba tapos, és a kocsit az alvázon húzva amíg meg bírja a motor szusszal, borsot tör a többiek orra alá. A kiszakadt kerek helyén szikrárt vet a betonhoz súrlódó fém, ám ez egy cseppet sem zavarja. Csupán egy

dologra koncentrálni: telibe kapni a másik orrát, hogy aztán a hűtőrendszerét ríptyára zúzva végleg kivonja a forgalomból, s így ő maga pedig értékes pontokhoz jusson. A második részben tehát még inkább szabadjára engedhetjük a vandál ösztöneinket, a látvány még brutálisabb.

TELJESEN MEGÚJULVA

Az egész játék teljesen átala-

kult az elődhez képest, ami már rögtön a menükélnél is szembe ötlük. A főmenüben az első gombbal választthatunk a versenytípusok közül, a második a kocsik, azaz a nehézségi szintek közül, a harmadikkal a pályák közül, végül a negyedikkel kimentett állást vagy felvett visszajátszást tölthetünk be. Ez utóbbi egyébként teljesen ugyanolyan lett mint a PlayStation verzió, ugyanúgy mintha memóriakártyánk lenne, blokkba menthetjük el a dolgokat. Lejebb még láthatunk három gombot, ezekkel egy CD lejátszóhoz juthatunk, vagy megnézhetjük a rekordokat, illetve újra konfigurálhatjuk az irányítást. A legalsó, "GO!" gombbal indíthatjuk a játékot. A versenytípusok között ugyanazokat találjuk, mint az elődben. A Wrecking Racing tulajdonképpen az igazi verseny, ahol nem is a célba érés az elsődleges szempont, hanem az, hogy minél jobban megpörgessük az ellenfeleinket. A Stock Car ezzel ellentétben - mint a neve is mutatja - egy teljesen hagyományos széria-autó verseny, ahol az első pozíció megszerzése a cél. Mindkét versenytípusnál négyféle módon indulhatunk: öt futamból álló bajnokságot kezdetünk a legacsonyabb, azaz a negyedik versenyzőből indulva, gyakorolhatunk tetszőleges pályán, mehetünk csak időre, és végül a Multiplayer móddal maximum 9 versenyző mérheti össze a tudását, de persze nem egyszerre, hanem egymás után.

DESTRUCTION DERBY



A közönség nem panaszkodhat, jó a műsor.

kodik a seb-váltója. Vajon mit csinál? Nos, segít. Belefeccöl sz egy halom pénzt, a szerelő persze alaposan megvág, aztán egy hónap múlva meg a differenciálmű esik szét... És minden kezdődik elölről. Amerikában persze más-ként mennek a dolgok. Ott a kiöregedett Buickokat meg Fordokat csak annyira hozzák rendbe, hogy gurulni tudjanak, aztán irány a ronszderbi, ami után garantáltan nem marad a gépkocsinak egyetlen ép porcikája sem. Kétségtelenül hatásos módszer, hogy kivonják az öreg gépeket a forgalomból, és nem utolsó sorban még show is egyben.



A kedvenc pályám: a sárga csíkos sáv után egy gyilkos szakadék tántorg.

MÉG BRUTÁLISABB

A tavalyi év Destruction Derby-je volt az első olyan számítógépes játék, ami ezt a remek sportot - ha egyál-



Nem mondhatni, hogy macska módjára érnék földet.



A verseny-típusok között a harmadik a Destruction Derby, amit azért említek külön, mert bizonyára elsőre mindenkit meglep, hogy ennél csak gyakorolni lehet, vagy Total Destructiont, magyarul Túlélősdit játszani. Ennek az oka az, hogy a Destruction Derby ezúttal a Wrecking Racing részévé lett, vagyis a Wrecking Racing bajnokságánál egy-egy versenyidényt mindig egy Destruction Derby fog lezárni. Ha a Destruction Derby után is elsősk maradtunk az adott versenyszály tábláján, egyre feljebb osztályba sorol minket a gép, s ezzel



Valaki mégislem alaposan elszáft.

pusok között ugyanazokat találjuk, mint az elődben. A Wrecking Racing tulajdonképpen az igazi verseny, ahol nem is a célba érés az elsődleges szempont, hanem az, hogy minél jobban megpörgessük az ellenfeleinket. A Stock Car ezzel ellentétben - mint a neve is mutatja - egy teljesen hagyományos széria-autó verseny, ahol az első pozíció megszerzése a cél. Mindkét versenytípusnál négyféle módon indulhatunk: öt futamból álló bajnokságot kezdetünk a legacsonyabb, azaz a negyedik versenyzőből indulva, gyakorolhatunk tetszőleges pályán, mehetünk csak időre, és végül a Multiplayer móddal maximum 9 versenyző mérheti össze a tudását, de persze nem egyszerre, hanem egymás után.



Az ugrató alján győlnék a sikertelen próbálkozók.



We create worlds.

Privateer 2: The Darkening © Copyright by Origin. All rights reserved.

SYNDICATE WARS



Syndicate Wars © Copyright by Bullfrog Inc. All rights reserved.

BULLFROG



RUCTION 2

A BOX

A másik jelentős újdonság a box. Ezúttal ha nagyon összetörtük a kocsinkat, elmehetünk javíttatni. Ilyenkor be kell hajtanunk a box-ut-cába, majd amikor a kocsink autómá-tán megállt a garázsunk előtt, őt másodpercünk marad a munkála-tokra. Ezt nem végzi el a gép helyettünk, nekünk kell a kocsit az iránybille-nyükkel "körbe járnunk", és a gyorsítás gomb-ját gyorsan nyo-mogatva a kívánt helyeken helyre-pofozni a jár-gányt. Noha a sé-rülések kijelzőjén

AZ ÉRTÉKELÉS

A Reflections programozói kitétek magukért. A pályák kidolgozása egye-dülálló, hasonló minőséget PC-n eddig csak a Screamer 2-ben láthattunk. Az előző rész sík pályáihoz képest immár dimbes-dombos terepeken száguldoz-

Teljes a káosz az arénában.



hatunk, óriásiakat ugratha-tunk, a pályák mondhatni életveszélyesre sikeredtek. Hirdetőpalánkok, házak, fák suhannak el mellettünk, vagy épp neonreklámoktól fényes utcákon téphetünk. A fény-hatások egyébként is külön említésre méltók: a nap be-lesüt a kamerába, a surlódó felületek fényes szikrákat csíholnak, az árnyékok kon-túrjai szépen el vannak mos-va. Noha a kocsik hangjával nem voltam 100%-ig megelé-gdedve, a csattanások, és a csikorgó fémfelületek zaja maximálisan betöltött, a heavy metálos zene pedig

mondanom sem kell, abszolút passzol a témához. Végül hogy szolgálok néhány jótanáccsal. A Wrecking Racingnél teljes-en felesleges a mezőnnyel tartani, inkább menjünk ellenkező irányba, vagy keressünk egy tágas helyet, ahol oldal-ról a tömegbe hajtva jól meg tudjuk táncoltatni a többieket. A Destruction Derbynél pedig a legjobban a kocsit elejét övjük, hiszen ott van a motor. Inkább csak az autó hátulját használ-juk feltörő kosként.

összefüggés-ben új pályákra is indulhatunk. A dologban az a fantasztikusan jó, hogy ezúttal nem csak hagyományos pá-lyából van többféle alakú, hanem az arénákból is vannak vadonat újak. A kedvencem a Death Bowl, amit az első versenyszá-lyban fo-

Megpördíteni egy ellenfelet 130 fokban: 25 pont.
Megpördíteni egy ellenfelet 90 fokban: 10 pont.

A pályák bonyolultabbak lettek, te-le vannak veszélyes ugratókkal, ala-gúttalakkal, és néha ketté is ágaznak. A kocsik most érezhetően jobban tapadnak, s ennek köszönhetően még jobban csapódnak ide-oda. A kaszni - csakúgy mint a valóságban - min-den apró mozdulatra, a legkisebb

gyakorlatilag minden teljesen "zöld-re" megjavítható, a leszakadt motor-háztestöt, és efféle hiányosságokat a gép nem fogja pótolni. Az ilyen dol-gok hiánya egyébként nem csak esz-tétikai szempontból kedvezőtlen, hi-szen például ha szabadon van a mo-tor, ugratáskor jobban leül a kocsit

Egynehány kocsinak mintha szörnye nőtt volna.



A közönség szinte testközelből szemlélheti az eseményeket.



Ugyan hátul már egy darab kerekem sincs, de ez nem akadályoz meg a verseny folytatásában.

gunk megis-merni, s ahol az aréna szélén egy hatalmas szakadék van, amibe rögtön az ele-jén a fele

társaság bele is zuhan. Itt az utol-sónak maradt kocsi likvidálása nem nehéz feladat: csak oda kell állni a szakadék szélére, és amikor az el-lenfél nekilendül, egy kicsit odébb-csúszsanni... Összesen hét hagyomá-nos pálya van, ami közül eleinte azonban csak 4 választható, és négy aré-na, ami közül pedig kez-detben csak egyen lehet gyakorolni.

A pontozás is megválto-zott, méghozzá a követ-kezőképpen:

Egy ellenfél likvidálása: 25 pont.

Megpördíteni egy ellenfelet 360 fokban: 50 pont.

Elég csúszós egy destruktív versenyző, és kész a tömegkarambol!



eleje. A Wrecking Racingnél csupán egyszer, a Stock Carnál viszont bár-mennyiszor javíthatatunk.

A versenyek után megnézhetjük az eredményünket, s ezt ki is menthet-jük. Ilyenkor ha akarjuk, vissza-játszhatjuk az eseményeket különbö-ző kameranézetekből, illetve áttanul-mányozhatjuk a statisztikákat is. Ha egy időnyit sikertelenül zárunk, sze-rencsére ezúttal nincs visszaminő-sítés, csak ugyanazt a versenyszályt kell újra játszunk.

destruction derby 2

Kiadja: Psynosis



486/100
8MB RAM
SVGA
CD
SB

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

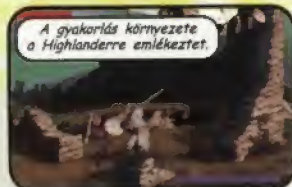
A fejlesztők csodát műveltek: fokozták a fokozhatatlant.

97%

DRAGON HEART

ELÉRKEZETT A HŐSÖK IDEJE!

E sorok írásakor még pontosan 3 nap van a DragonHeart (SárkánySzív) című film magyarországi bemutatójáig, ezért sajnos még nem igazán tudom, hogy mi-



A gyakorlás környezete a Highlanderre emlékeztet.

lyen lett. Azt azonban tudom, hogy ha csak annyira jó, mint amennyire az ugyanezen a címen futó játék, akkor érdemes rá megvenni a jegyet. A film és a játék egyazon történeten alapul, tehát egy fantasy környezetbe csöppe-nünk, ahol a sárkányok nem csupán a mesékben léteznek, s ahol egy Bowen nevű ifjú harcost fogunk alakítani.



Ha kiszabadítjuk a klacsajt, íjat kapunk.

A SZOKÁSOS ACCLAIM MINŐSÉG

A játékot az Acclaim adta ki, ami mondjuk meg is látszik rajta. A digita-



"Lehajolt a szemét..."

lizált kosztümös szereplők - a Mor-tal Combat sorozat figuráihoz hasonlóan - meglehetősen szépen vannak animálva, főhősünk pedig egy halom különböző mozdulatra képes. Digitalizálni persze csak az emberi szereplőket lehetett, a sárkányok a "hagyományos" módon, renderelt grafikával készültek. Ennek ellenére teljesen összepasszolnak az emberi figurákkal, az animációjuk pedig gyönyörű. Ráadásul, miután legyőztük Dracot, aki ezután - csakúgy mint a filmben - a barátunk lesz, teljes mértékben rendelt szintekre is juthatunk. Az egyes helyszínek között ugyan- is felülhetünk Draco hátára, és nekünk kell őt biztonságosan irányí-tanunk. Ezek a szintek gyakorlatilag olyanok mint a Dragon's Lair játékok, vagyis csak néha kell a megfelelő iránybillen-tyűt leütünk. Igaz mondjuk, hogy ezek csak bónuszpályák - hiszen ha itt hibázunk, nem veszünk életet, csak lezuhanunk, és nem élvezhet-jük tovább a gyönyörű utazást - de kár lett volna kihagyni.

A JÁTÉK MENET

Maga az akció szépen megrajzolt, paral-lax scrollozású háttereken zajlik. Egy útonálólóktól hemzseegő erdőből indulunk, majd nomád harcosokkal, barbárokkal kell elbánnunk, s még ki tudja hány ka-tonót kell lekasza-bolnunk a végcé-lunk eléréséhez. Einen elpusztítá-sához. Közben ta-lálkozhatunk ba-rátságos embe-rekkel is, mint a Kerekasztal lovag-jaival, akik előtt meghajolva azok lovaggá ütnek minket, és hasz-nos dolgokkal lát-nak el, vagy új mozdulatokat ta-

ní-tanak, plusz még megnövelik az életerőnket is. Az extra mozdulatokat - csakúgy mint egy verekedős játéknál - gombkombinációkkal hívhatjuk elő. Eleinte még csak kezdet-leges speckókkal rendelkezünk, mint elő-re, illetve hátraszúrás, de aztán majd tanulhatunk halálos csapásokat, stb. A későbbiek folyamán - egy lányt kiszaba-dítva - még íjat is kapunk, amiből aztán mindenféle - többek között tüzes - nyi-lakat löhetünk ki. Nyilvesszöket és még más dolgokat a hordó-kat kettészelve talál-hatunk. Draco legyő-zése után egyébként még a sárkányt is se-gítségül hívhatjuk.

JOYSTICK-GYILKOLÓK HÁTRÁNY-BAN...

A küzdelem egy bril-liáns ötlettel lett

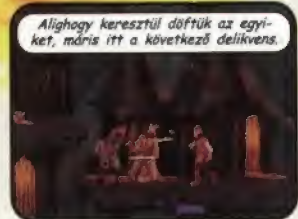
kivitelezve, nevezetesen, hogy Bowennek nem csak az életeréje fogy, hanem ki is fárad, amit egy külön kijelző mutat. Ennek követ-keztében a csatáknál némi taktikai érzék is szükségeltetik, hiszen nem lehet feleslegesen hadonászni, ha kifáradtunk, inkább fedezékbe kell vonulni a pajzs mögé. Ha ezt nem tesszük meg, Bowen teljesen kifárad, és a kardjára támaszkod-va, tökéletesen védtelenül fogja ki-fújni magát. A speciális mozdulatok különösképp sok energiát emésztnek fel, így például meglehet, hogy egy mo-zdulattal keresztülszúrhatunk bárkit, de utána majdnem felére csökken az erőnk.



Dracónak ennyiből dől egy szénakazlat elfütnetni.



Sárkányon lovagolni nem mindennapi élmény.



Alighogy keresztül döftük az egy- ket, máris itt a következő delikvens.

A speckókat meg amúgy is csak akkor lehet előhívni, ha az említett kijelző zöldben van.

Szinte mindegyik pályán van valami tit- kos dolog is. Be kell törni például egy le-járót, felfedezhetünk valahol egy odút, vagy épp egy szénakazal alatt kell keres-gélnünk. Az ilyen helyek megtalálása per-sze nem feltétlenül szükséges, ám nyil- vesszöket, és egyéb extrákat találhatunk.

A "KARDALÁVALÓ"

A DragonHeartnak a zenéje is fantasz- tikus! Thomas Egaskov Peterson kifeje- zetten a játékhoz komponálta őket, és természetesen közvetlenül a CD-ről



Ha le- győzzük Dracot, utána barátunkká válik.

szólnak. Ráadásul miközben szól a zene, csiripelnek a madarak, pattog a tűz, csattognak a kardok, hörgönek a halál- ba távozők, egyszóval a szó szoros ér- telmében zajlik az élet. Ilyen körülmé- nyek között senki sem tud ellenőlni en- nek a kalandnak.

dragon heart

Kiadja: Acclaim

PC, 486/66, WIN95, 8MB RAM, VGA, 2XCD, SB

93%

Immár tíz év telt el azóta, hogy a Mindscape elkezdte sakkprogramjának fejlesztését. A Chessmaster mindig is kilógott a többi sakk közül, hiszen azon

ced Software Company 32-bites, pentium processzorral optimalizált mesterséges agyával csaphatunk össze a 64 kockán. A sakkozni tanulók továbbra is maximális kiszolgálást kapnak. A tankönyv 20 fejezetében a kezdőtől a haladókig mindenki megtalálja a szintjéhez illő leckéket. Gyakorolhatjuk a különböző megnyitási variációkat (60 ismert nagymester több, mint 2000 kedvenc megnyitása közül válo-

gathatunk). Lépéseinket a legjobb szakemberek értékelik, jelzik a megtámadott figurákat, figyelmeztetnek az elhízázott lépésekre. A 27000 sakkpartit tartalmazó adatbázist böngészve akár az aktuális parti állását és annak lehetséges folytatásait is megkereshetjük, így gyűjtve ötleteket híres elődeinktől.

Ellenfélül 73 előre gyártott partner közül válogathatunk, melyek nagy része régi és jelenlegi nagymesterek játéktípusát igyekezik követni (köztük például Polgár Juditot is megtaláljuk). Akinek pedig ez is kevés lenne, az a gép játékelőfogatását, a pozíciók és figurák értékét módosítva több ezer különböző játékkal próbálkozhat. Játék közben a gép automatikusan statisztikát



Van aki a hagyományos táblákat szereti...



...és akadnak olyanok, akik az antik figurákra esküdnék.

tul, hogy hihetetlenül jól játszott, nagy súlyt helyeztek a program kinézetére is. A mostani, jubileumi kiadás megint fantasztikus lett, az alkotóknak mind jártékban, mind grafikában sikerült újat, még jobbat nyújtani.

A program alapjait az előző változat óta teljesen átírták. A Windows 95-ös felület nem csak a használhatóbb sőt és a jobb gombra előugró menüket jelenti számunkra, hanem azt is, hogy az Advan-

THE CHESSMASTER 5000

készít lépéseinkről és értékeli is azokat (a hibás húzásokat tanácsokkal látja el). A még

chessmaster 5000 Kiadja: Mindscape
PC: P75, 8MB RAM, WIN95, SVGA, CD, SB

92%

NECRODOME

hiszen gyorsabb, másképp kanyarodik, és a falakon kívül mindenben át lehet vele gázolni. Kétféle fegyverzete van: egy gépágyú és egy lézer. Az egyjátékos módban már

rögtön egy ilyen Raider nevű harckocsival indulunk. Az arénákban turkászva a



Épp most lövik szitává a kocsinkat. Még jó hogy kiszálltunk.

A nem is olyan távoli jövőben, amikor az emberiség már túl van egy világháborúon, az amerikaiak ki vannak húzva valamilyen izgalomra. Ahogy ugyebár a rómaiak is mondták, panem et circenses (a népnek cirkušozni kell), ezért létrehoznak egy roppant erőszakos showt, a Necrodome-ot. A futurisztikus arénákba - csakúgy mint az ókorban - gladiátorok ereszkednek le, akik legmodernebb fegyverekkel vívják meg élet-halálharcukat. Egy ilyen gladiátornak állhatunk be mi is, ha megvesszük a Mindscape vadiúj akciójátékát, a Necrodome-ot.

A játék egy a Doom stílusú 3D-s grafikával megáldott stuff, ám a Doommal ellentétben itt nem csak gyalogosan, hanem főként négy keréken kell közlekednünk. A gyalogláshoz képest a kocsi persze teljesen másképp viselkedik,



Egy kedves külső nézet. Ez a mi járgányunk.

kocsiból bárhol kiszállhatunk, ám csak a szűk folyosók átvizsgálásához érdemes, hiszen emberünk nagyon sérülékeny. Épp elég lesz akkor gyalogolni, ha a harckocsinkat már rommá lőtték. Ha egyedül fogunk a játéknak, a feladatunk mindegyik arénában mindössze annyi, hogy megtaláljuk a cél-zászlót. Ehhez azonban előbb ajtókat kell kinyitnunk, mindentéle egyéb célpontot kell megsemmisítenünk, hogy például bizonyos falak eltűnjenek. A játék még a tapasztalt Doomosoknak is kemény kihívást jelent, hiszen több tucat ágyú, alaposan felfegyverzett harckocsi, és

necrodome Kiadja: Mindspace

PC: P60, 8MB RAM, WIN95, 2XCD, SVGA

85%

DONKEY KONG LAND 2

Én mindig is tudtam, hogy a GameBoy csodákra képes a maga 8 bitjével, mégis nehezen tudok magamhoz térni abból az ámulatból, amit a Donkey Kong Land 2 tesztelése okozott. A játék az olyanokhoz képest, mint például az ugyanezen az oldalon látható Ironman, tízzer fényévről előbbre jár, de az előző Donkey Konghoz képest is látható némi fejlődés. Annak idején ugyanis bizonyos jelekből, mint néhány sprite bericégeséből, azt gondoltam, ez már a maximum. Aztán most itt van a második rész, s noha egyszerre akár nyolc-tíz sprite is mozog a képernyőn, hibajelenség sehol, ellenben van tükörsima scroll, gyönyörű hátterek, szépen animált figurák, egy az egyben a 16 bites verzióból áthozott zenék és hangeffektek, ugyanazok az átvezető és Game Over képernyők, egyszóval SNES

minőség feketefehérben. A z t, hogy egy csúcs platformjátékról van szó, gondolom főleg az említésem, mivel nem nagyon hiszem, hogy van olyan gameboyos, aki ne játszott volna az első részzel. A feladat már SNES-ről ismerős: a két gorillacsemete, Diddle és Dixie bőrbe bújva szembe kell szállniuk a gonosz krokodillussal, Kaptain K. Roollal, aki el-

reálta Donkey Kongot, és a bamba-játéki történetét átírta. Ahogy GameBoy-on már megszokhattuk, a két Kong közül most is mindig csak az egyiket látjuk, de ha már kiszabadítottuk a másikat, ugya-

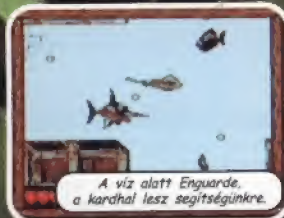
núgy mint a SNES verzióban, a Selecttel átválthatunk rá. Gorilláink és barátaik mozgólatai teljesen megegyeznek a 16 bites társukkal, csak legfeljebb egy kicsit más kombinációval lehet őket előcsalni, például Squitter, a pók hálóját a Selecttel teríthetjük ki. A pályák felépítése - csakúgy mint az előző részben - mások mint a 16 bites változatban, ám a jellegük teljesen ugyanaz, ugyanazokkal az ellenséges krokodilusokkal, és ugyanazokkal a barátságos állatokkal találkozhatunk. Ez az a dolog, amiről már máskor is beszéltem, és amit a Rare-en kívül más cé-

gek ártíthatatlan módon nem képesek megadni, nevezetesen, hogy egy 16 bites játék átírásánál nem 100%-os konverziót kell csinálni, hanem egy olyan játékot, ami 100%-ig ugyanazt



Krow-t a saját tojásaival kell elintéznünk.

az élményt nyújtja. A DKL2 nyugodtan megkockáztathatom, teljesítette ezt a szálalókat. Ha egy teljes leírást készítenék, valószínűleg csak ugyanazokat ismételném, mint a SNES verzióánál. Mindenkinek ajánlom tehát a figyelmébe a '96/2-es számunkat. Befejezésül pedig a SNES-es Donkey Kong rajongóknak egy jó hír: már csak alig kell aludnunk néhányat, és a jövő év elején megérkezik Donkey Kong Country 3.



A víz alatt Egnarde, a kardhal lesz segítségünk.



A hordó Dixie feje fölül startol, és a krokodilus képében köt ki.

donkey kong land 2	Kiadja: Nintendo
G A M E B O Y	
100%	

IRONMAN

Az előző számunkban már olvashattuk a most bemutatásra kerülő játék PC-s verziójáról, akkor ugyebár egy jópofa, szép akciójátékról beszélünk. Elég meglepődtem, amikor a GameBoy verzió dobozán szinte ugyanazokat az ajánlásokat olvastam: nevezetesen 3D renderelt grafika, motion capture animáció, stb. Hogy ebből mennyit az igaz, ahhoz azt hiszem elegendő a képeinkre pillantani... Ha valaha volt rendelt grafikáról, akkor az úgy lett redukálva, hogy már nyoma se

maradt. A figurák megrajzolása eléggé elnagyolt, a renderelt jelző legjobb indulattal is csak a karakterválasztásnál állja meg a helyét. Ezek után a motion capture-t pedig inkább nem is feszegetem.

Egy erősen közepes színvonalú akciójátékkal játszhatunk, ahol a két képregény szuperhős, Ironman, vagy X-O Manowar irányítását vehetjük át. Nincs más dolgunk, mint átlövöldözni, illetve átverekedni magunkat az idegen - alien-szerű - szörnyeken és a terroristákra, akik mind egy célért szövetkeztek, hogy felhozzák a Föld mélyéről a Cosmic Cube-t, egy gépezetet, ami képes a gondolatokat valósággá formálni. A gépnek persze nem szabad a bűnözők kezére jutnia, ezért fogott össze Ironman és X-O Manowar. A Stark irodaházból indulva New Yorkon, majd egy óserdön illetve egy kastélyon keresztül egészen a Dromakok ürhajójáig kell eljutnunk, azaz összesen öt szinten kell maradéktalan megszállást végeznünk. A háttér kidolgozása elég semmitmondó, de legalább nem unalmas.



Az irodaházat terroristák szállták meg.

Néhol például lifteznünk is kell, egyes helyekre pedig csak repülve juthatunk fel. A játék talán egyetlen pozitívumaként a sokféle mozgólátot, ütést, és speckót lehet kiemelni.

iron man	Kiadja: Acclaim
G A M E B O Y	
67%	



Nézzük, tud-e a goztickó repülni!

Sonic bosszúságára, és a megadrive-osok öröme Dr Robotnik egy újabb ördögi tervet agyal ki, így tehát a SEGA szupersztárja ismét akcióba lépett. Legújabb kalandja a Sonic 3D nevet kapta. A cím első hallásra valami vektorgrafikás dolgot enged sejtetni, ám a 3D valójában annyit jelent, hogy ezúttal izometrikus pályákon rohangálhatunk Sonic-kal. A helyszín a Flicky Sziget, ahol egy legenda szerint 7 bűvös drágakő, a Kősz Smaragdok rejtőznek. Dr Robotnik



Sonic barátai segítségével bűvospályákra juthatunk.



ezek segítségével akarja meghódítani a világot, és már legjobb úton halad a siker felé. A történet egy kezdődött, hogy az örült tudós megszállta a szigetet, és szokásához híven elkezdte gyártani a robotjait. Amikor éppen azon elmélkedett, hogyan fogja el a Flicky-eket - azokat az



A szobor sisakjában természetesen ismét Dr Robotnik ténykedik.

apró teremtet, kis titokzatos madarakat, akik jól ismerik a smaragdokhoz vezető utat - a véletlen sietett a segítségére. Néhány Flicky pont akkor repült ki egy nagy, fényes gyűrűből, majd miután felspegegettek néhány magot, ugyanígy ahogy jöttek, eltűntek. A Flicky-k tehát egy másik dimenzióban élnek, s erre Dr Robotnik is azonnal rájött. Nyomban kiagyalta egy tervet, s megalkotta a Nagy Gyűrű Generátort. Segítségével foglanyl ejtette a Flicky-eket és robotokká változtatta őket. Amikor Sonic megérkezik a szigetre,



Az ilyen hernyókat begyűjtve lehet elintézni.

re, az örült doki már a terv megvalósításának utolsó fázisánál tart...

Amint áramot adunk a MegaDrive-nak, láthatjuk: a Traveller's Tales ismét profi munkát végzett. A rövid intro erejéig pár másodpercre

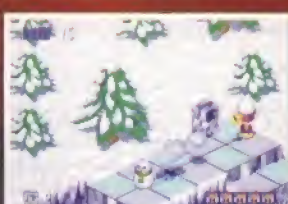
Dr Robotnik ismét világhuralomra tör, ráadásul immár 3D-ben!

most a megadrive-osok is úgy érezhetik, mintha Saturnjuk lenne. A játékok grafikáját pedig leginkább a SNES-es Mario RPG-hez hasonlíthatnám. Gyönyörű 3D-s figurák, szépen kidolgozott izometrikus terep, ami azonban a 3D ellenére 100%-ig a régi sonices hangulatot árasztja. A játékok célja ezúttal nem csupán a kijáratok megkeresése, hanem - ahogy a bevezetőből kiderült - a Flicky-k kiszabadítása. Az apró madarakat Robotnik különböző formájú robotokká zárta, ezeket kell szétörömnünk a szokásos módon ráugorva, vagy sebesen nekik gurulva. Sonic mozgáslatai tehát maradtak a régiek, a játékmenet azonban a 3D-nek köszönhetően természetesen más lett. Ritkán lehet például szélsébe rohangálni, hiszen a belátható terep nem túl nagy, viszont tele van mindentől tuskókkal, aknákkal, s hasonlókkal. Sonicnak ezúttal is a gyűrűket kell gyűjtenie a sérülések ellen, ám a gyűrűk most egyben fizető eszközök is. Néhol összefuthatunk

Sonic régi ismerőseivel, akiknek ötven gyűrűt átadva bűvospályákra juthatunk. Ha ezeken a pályákon sikerül a kiírt mennyiségű gyűrűt összeszednünk, a végükön megtalálhatjuk a Kősz Smaragdot. De térjünk vissza a mentő akcióhoz!

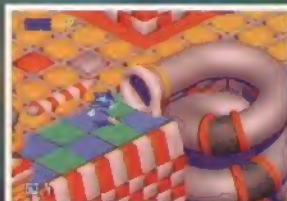


A pályahurkok ezúttal csak a szintek közötti átjárókat képezik.



Sonicot lejegelték.

Amint egy Flicky-t kiszabadítunk, az utána szorosan a nyomunkban lesz. Egy-egy dimenziós gyűrű eltüntetéséhez öt darab Flicky-t kell az adott pályáról begyűjtenünk, s odavetelni mindet. A nehézség a dologban, hogy sérülésnél



A régi ismerős eszközök közül - mint ez a cső - szinte mind újra feltűnik.



Ha a forgó platformokon begyűjtünk, utána átruhathatjuk az oszlopokat.

Sonic nem csak a gyűrűket szórja el, hanem a Flicky-k is szanaszét menekülnek. Ha pedig ez mondjuk egy olyan helyen esik meg, ahol a földből időnként tűskék jönnek elő, a madarak begyűjtése roppant veszélyes feladat lesz.

A pályákon ismét találhatunk TV-eket, amiket szét-törve különféle pajzsokhoz juthatunk. A kék az elektromosság ellen jó, a piros a tűz ellen, az arany pedig az úgynevezett Blast támadást aktivizálja, amit ugrás közben hajthatunk végre. Felbukkannak természetesen az elmaradhatatlan rugók is, ezek fölött sokszor Sonic emblémákat találhatunk, amikből tízet összegyűjtve extra continue-hoz jutunk. Ezek az emblémák gyakran olyan magasan vannak, hogy csak az ostorként utánunk csapódó Flicky-k segítségével érhetjük el őket. Sonic persze nem is lenne Sonic titkos járatok nélkül. Ezeket a szokásos módon begyűjtve lehet kitörni, a he-



Ezekhez a karikákhoz kell eljuttatni a Flicky-eket.

lyükre pedig csupán egy-egy repedés a falon, vagy egy befalazott ajtó figyelmeztet.

A pályák végén a dimenziós gyűrűkön keresztül végül mindig Dr Robotnikhoz jutunk, aki újabb és újabb robotokkal próbálja ellátni a bájunkat. A szerkezeteknek a megsemmisítéséhez azonban csak arra kell figyelniük, hogy mikor, és hogyan lehet a tetejükre ráugrani.

A Sonic 3D tehát - mint látható - közel sem egy hagyományos Sonic játék. Ám akárhogy is van, egy biztos: minden Sonic rajongó gyűjteményében ott a helye.

sonic 3d

Kiadja:
Sega

MEGADRIVE

93%

Elsősorban a Syndicate kedvelőinek okozhat kellemes perceket a Mirage most megjelent Bedlam című munkája, hiszen mind grafikailag, mind lényegét tekintve kísértetiesen arra emlékezteti az embert. A játék alapsztorija szerint a jövőben járunk, idegen lények, a Biomechek igázták le a Földet. A feladatunk egy zsoldos megszemélyesítése lesz, akivel egy műholdas bázisról kell egy maximum három tagból álló csoportot irányítanunk. A csoportunk tagjai úgynevezett RAT tankokban foglalnak helyet, s diverzáns akciókat kell végrehajtaniuk az ellenség által megszállt területeken. A játék a Syndicate-hez hasonló izometrikus terepe-



Piroteknikai effektusok nem lesz hiány.

ken zajlik, s az irányítás, és a kontroll-pannel is szinte már ismerős lehet. A pannelen ugyanúgy csak a legszükségesebb dolgok láthatók: azaz hogy épp melyik emberrel vagyunk, s hogy az milyen fegyvert használ, valamint még egy láthatunk a saját illetve az ellenség helyzetével. Minden misszió előtt a műholdas bázisról indulunk, itt külön eligazítást is kérhetünk, valamint a rendelkezésünkre álló

Igy jobban megnevezve a képet, nemcsak a Syndicate-tel, hanem a Gendarm Wars-szal is mutat némi hasonlóságot a játék.



pénzből itt fegyverezhetjük fel a RAT-okat. Az eligazítás mondjuk nem feltétlenül szükséges, hiszen a játék a Syndicate-tel ellentétben gyakorlatilag semmilyen kaland elemet, vagy cselekményszál nem tartalmaz. A feladatunk csak a megjelölt célpontok

elérésére korlátozódik, amihez teleportokat, lifteket kell használnunk, ezekhez kapcsolókat kell megkezeznünk, és persze közben lítani az ezernyi ránk támadó ellenfelet. Ezek között vannak robotok, alien-szerű lények, űsmadárhoz hasonló kreatúrák, stb. Akcióban tehát nem lesz hiány, már csak azért sem,

mert a terep teli van tartálykocsikkal, halomban álló löszerekekkel, az egyfajta hatalmas robbanószerkezzel meg a helyszíneket, lángokba boríthatunk mindent, rommá lehetünk bármelyik épület.

A játékról tehát elmondható, hogy szép, meg is, ám az semmiképp sem, hogy eredeti. Akinek esetleg ez az első játéka az jól fog szórakozni vele, de amúgy csak egy egyszerű tucattermékről van szó.

bedlam	Kiadja: Mirage
PC: 486DX66, 8MB RAM, SVGA, 2XCD, SB	
60%	

COMPLETE DAVIS CUP TENNIS

Aki esetleg nem tudná, a tenisz világában a Davis Kupa körülbelül annyit jelent, mint a focinál a Világ-bajnokság. Ilyen kupákat 1900 óta rendeznek, és ma már 115 országból neveznek be rá a versenyzők. A Complete Davis Cup segítségével most egy ilyen kupának lehetünk mi is a résztvevői. Noha manapság mindent el-

sőpör a 3D-s real time grafika, meglepő módon a Telstar egy digitalizált dologgal jött ki. Panaszra

azonban nem lehet okunk, az úgynevezett Roto-morphing technológiával a játékosok mozgása teljesen életszerű, egyáltalán nem "robotos" vagy mesterkélt. Mindehhez szépen kidolgozott terebbeli stadionok társulnak méghozzá négyfajta talajjal: játszhatunk fűvön, salakon, betonon, vagy akár fedett pályán is. S hogy tényleg ott érezzük magunkat a pályán, a környezetet is maximálisan realista varázsozták: a közönség zsilong, tapsol, a bíró csendet kér, labdaszedők futkosnak be a pályára az elgurult labdákért.

Nu persze mindez csak a körítés, ám szerencsére a lényeggel, azaz a kezelhetőséggel sincs gond. A labdák eléréséhez nem kell

irreálisan pontosan helyezkednünk, sőt, játékosunk magától még vetődik is. Négyféle különböző tulajdonságú ütéstípusból gazdálkodhatunk, úgy mint normál ütés, lecsapás, emelés és vetődés. A többfajta nehézségi fokozatnak köszönhetően a profibbák sem fognak unatkozni, főleg ha valami kemény ellenfelet választanak maguknak. Az összesen 32 (nem valószínű) versenyző ugyanis nem csak a nemzeti színeikben, meg a fizimiskájukban különbözik, hanem valóban eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek, vannak jobb és gyengébb játékosok. A programban persze megtalálható a kétjátékos mód is, s ráadásul nem is csak egymás ellen. A létező összes felállásban indulhatunk: játszhatunk párost a gép irányította társakkal, vagy akár azonos oldalon állva a gép csapata ellen.

A játékról persze túlzás lenne állítani, hogy az év sportjátéka, de mondjuk ha egy kis teniszre vágyunk ebben a hideg időben, azért érdemes megvásárolni.



Amin hibázzunk, a labdaszedő boy már lendül is a laszti után.



Párosban szép az élet...

complete davis cup tennis	Kiadja: Telstar
PC: 486DX, 8MB RAM, VGA, 2XCD, SB	
85%	

MINT EGY ELEFANT A PORCELÁN BOLTBAN!

MONSTER TRUCK MADNESS

Veztél-e már 5 tonnás monstrumokat? Ugrottál-e már át velük bontásra szánt autókra? Beültél-e már bele hídról az alatta rohado patakba. Mert ha nem, itt az ideje, hogy kipróbáld mindezt. A Microsoft Monster Truck Madness-ben ugyanis eddig soha át nem élt, feljuttathatlan élmény vár rád. Az viszont soha ne feledd, hogy elég egyetlen rossz mozdulat és autódodó egy kormányozhatatlan száguldó, csúszó, guruló lényem lesz, mely elsodor mindent, ami útjába kerül.

A Monster Truck autók öszi 1974-ben építettek, de csak 1982-ben került sor az első közönség előtti bemutatásra, ahol BIGFOOT 1 maradó nyomot hagyott néhány kiválóztott autó és több ezer tomboló néző lelkeiben. Ezután az autók és a versenyek is óriási fejlődésnek indultak, aminek eredményeként 1995-ben BIGFOOT 11 közel 40 métert repült förtött autók felett, s ezzel megdöntötte a rekordot.

Egy Monster Truck legfontosabb ismertetőjele a kerék. Egy ilyen traktorkerék átlagosan 1800 dollárba kerül, s a 1,6 méter magas, 95 centi széles gumik egyenként fél tonnát nyomnak. A verseny-

közül választhatjuk ki azt, amelyik tervrajzának legjobban megfelel.

A járgány irányításában semmi új nincs, egyedül a rútkerék változik, attól függően, hogy a sebességváltás kézi vagy automatikus. Kézi váltásnál a tolatáshoz hátramenetbe kell kapcsolnunk, majd a sebesség növelésével indulunk visszafele. Automatikus váltásnál a féket megállás után tovább nyomva tolat-



A házak még állnak.



Ilyen terepen jó rugdara lesz szükségünk.

ben induló kamionok minimális súlya 4 és fél tonna. Bár kívülről úgy néznek ki, mint egy normál szériaautó bűhön nagy kerekkel, a festék acélvázal megtámogatott üvegszálas karosszériát takar. A különleges könnyű kasznit pedig lehetővé teszi, hogy minden súlyt és erőt a különleges terhelésnek kitett motorba préseljék bele.

A verseny kezdetén egész kivételes helyzetben vagyunk, hiszen válogathatunk az ormlón, de mégis gyönyörű járgányok között. Itt adhatjuk meg a nehézségi fokot is, mely egyrészt az ellenfelek durvaságát, rámenősségét, másrészt saját autók gyorsulását, végsebességét határozza meg. Az ellenfelek száma érdekes egy kicsit elgondolkodtunk, mert egy gyengébb gépénél a sok vetélytárs az élvezetesség rovására megy.

A garázsban különböző gumitípusok (a talajtípusokhoz), fellüsgeszések (a kanyarok és ugratok leküzdéséhez) és fogaskerék áttételek (könnyebb gyorsuláshoz vagy a nagyobb végsebességhez)

hatunk. Vigyázat, ha az automatikus fék - gáz módot is bekapcsoljuk, nem tudunk a járművel tolatni. Kézi sebességváltással arra figyeljünk, hogy a motort mindig 6500-as fordulatszámmal kell tartani. A normál haladás mellett, menet közben a kocsiból nézelődhetünk jobbra, balra és hátrafele is. Ez legkönyebben speciális botkormánytalal megy, de ha nincs ilyenünk, használjuk az INSERT, DELETE és a gombokat.

A versenyeket 8 különböző nézetből követhetjük nyomon. Ezek között a CTRL-1 - CTRL-8 gombokkal vagy a V gombot nyomogathatva válthatunk. A K-val a következő versenyzőre vált a kamera.

DRAG RACE

A Monster Truck versenyek ösziében egy egészen rövid távon kell véglegrognunk időre, s közben átvágnunk néhány bontásra szánt roncsra. A hagyományos versenyen a pálya egyenes, s két ugrató 3-3 roncstól kell legyűrünk. A J stílusú pályákon egyenes szakasz két kisebb huppanója s egy éles kanyar után következik az 5 autóból álló kupac átugratása. Ebben a versenyben az autót az időmérő edzésen elért idejük alapján párokba osztják. Innenről kiessenes rendszerben folytatódik a harc.

A verseny végeredményét az összegyűjtött pontszámok határozzák meg. Egyrészt az időmérő futam legjobb eredményéért, majd a kieséses verseny minden összehasonlításért, s végül a versenyben elért legjobb időért pontok járnak. Érdekes, hogy a vesztes is jutalmaznak, ha kizárás nélkül fejezi be a versenyt.

A Drag Race versenyek legnehezebb része a rajt. Indulás előtt 30 másodpercünk van rá, hogy pontosan a rajtronalra álljunk. Ehhez váltunk olyan nézetre, melyből látjuk a vonalakat és figyeljük a bal felső sarokban megjelenő lámpasort. Most menjünk lassan előre. A felső két narancs fény jelzi, hogy átléptük az első vonalat, a második sor pedig a második vonalhoz tartozik. Itt álljunk meg, s várjuk a rajtot. Indításkor először a sárga, majd fél másodperc múlva a zöld fények gyulladnak ki. A legelső, piros fények a versenyből való kizárást jelzik, amit rossz rajttal vagy a pálya elhagyásával érhetünk el.

Ha nincs kedvünk a beállással tördölni, az S gomb lenyomására autók a megtelelő helyre áll, s nekünk csak a zöld lámpára kell koncentrálnunk. Akik már igazán profi módon indulnak, a 3. vonaltól a lehető legmesszebb állítják meg járgányukat. Így még a zöld fény felvilágos előtt elindulnak, s a rajt pillanatának a harmadik vonalon már lendülettől robognak át.



Ezek az autók már eléggé lestrapáltak.

KÖRVERSENYEK

Ez a versenyszám leginkább az autós pályaversenyekre hasonlít, bár itt a pályán nem a Mascarból megcsokolt körökre gondolunk. Az 5 választható kör mindegyike tele van kavicsos, pörögnyós, farínkökkel beszórt utakkal, folyókon ingoványokon való átkelésekkel, szűk kanyarokkal, ugratokkal. A dolgot pedig az a legérdekesebb, hogy az utat bármikor elhagyhatjuk (ezt általában nem is jószándékunkban tesszük), ilyenkor a pályaverseny átalakul terepversenyyé, ahol a felborulás elkerülése mellett legfontosabb feladatunk, hogy visszataláljunk az útra. Ebben leginkább a jobb felső sarokban látható műszer segít. Ezen a karikán egy zöld rész jelzi a következő ellenőrzési pont irányát, a kis nyíl pedig azt, hogy merre robogunk. S bár a terepen szabadon bolyonghatunk, a versenyben csak akkor értékelik mutatványunkat, ha minden ellenőrzési pontot áthaladunk (egy hang jelzi, ha ez sikeresen megtörtént), "irány-



Maximális végsebesség: szakadékokban hátszéllel.

tímket" az F gombbal kapcsolhatjuk ki-be. Az is előfordulhat, hogy teljesen rombtaláni elhagyódunk, vagy olyan helyzetbe kerülünk, melyből saját autókba nem tudunk kikerülni. Ilyenkor a M-val hívhatjuk a helikoptert, aki pillanatok alatt a legközelebbi útra szállítja járművünket.

Verseny közben a TAB-ot lenyomva jobboldalt a pálya rajza jelenik meg, melyen az autókát kis színes pöttyök jelzik.



A betonfalat nem vettem észre.

A körverseny során a legtöbb pontot a végző helyezésekért lehet kapni (900-100), de 100-100 pont jutalom jár az egy egész körön keresztül vezető és a leggyorsabb kör teljesítő sofőrnek.

RALLY

Ezen az útvonalon egyszer kell körbemenni, s itt is minden ellenőrző ponton át kell jutnunk. Eközben teljesen változatos tájban lehet részünk, kanyarok, kihalt városok, kövezett utak, homokos vízpartok és vulkán oldalában megfagyott láva teszi még nehezebbé a verseny befejezését. Itt kevesebb pont jár a győzelemért (max 400), de az ellenőrző pontok közötti szakaszokat leggyorsabban teljesítő jutalmat kapnak.

A játékok játszhatjuk modemre, hálózaton, vagy ami egészen új, Interneten keresztül is. Ilyenkor max 8 játékos jöhet össze, amihez persze megfelelően gyors modemre is szükségünk lesz.

A program egészen jól sikerült. A hangok valódi versenyek digitalizálásából születtek. A grafika gyors és látványos, bár a Windows 95-nek köszönhetően a legjobb felbontáshoz igen combos gép, 166 Mhz-es Pentium kell. De ehhez azt hiszem lassan hozzá kell szoknunk.

monster truck
 PC: P75, WIN95, 8MB RAM, SVGA, 2XCD, 5B

Kiadó:
Microsoft

86%

CINKELT LAPOK

Ebben a hónapban Balázs Gábor, drámafekő olvasónk küldte be a legtöbb konzolok kódot, elsőként tehát jönnek az ő tipjai:

EARTHWORM JIM 2 (SNES)

Csali menü: SELECT, Bal, Jobb, A, X, X, Bal, Jobb
Halálós fegyver: X, X, X, A, B, X, SELECT
Energia feltöltés: X, SELECT, X, B, X, SELECT, X, A
Extra continue: Y, SELECT, Y, B, X, B, X, B
Quiz család: A, B, A, B, A, B, A, B
A kódot pauzálás után vigyük be.

WOLFCHILD (GAME GEAR, MASTER SYSTEM)

Level2: WX9F2, Level3: F9ARM, Level4: V9K6S

FORTRESS OF FEAR (GAMEBOY)

Veszítsdék el az összes életeteket, majd a "Scroll of Honour" tekercsre írjátok rá: WWW. Így három élet helyett hattal kezdtek.

SPEEDY GONZALES (SNES)

Végletlen continue: amikor megjelenik a SunSoft logo, a címlappernyő üssétek be az A, L, R, B, A, L, R, B kombinációt.

MORTAL KOMBAT 2 (SNES)

15mp a kivégzésre: Fel, Fel, Bal, Fel, Le, SELECT
29 credit: Bal, Fel, Jobb, Le, Bal, SELECT. A kódot a karakterválasztás képernyőjén kell bevinni.

SONIC 3 (MEGA DRIVE)

A következő tippre Pagács Attila Budapestről jött rá: hívjuk be a Sound Testet a korábban már ismertetett módon: a SEGA becsatlósál Fel, Fel, Le, Le, Fel, Fel, Fel, Fel. (Ekkor egy csilingelőt kell hallanunk.) Most menjünk egy tetszőleges pályára, és nyomjuk le az A+B+C gombokat egyszerre. Ha ügyesek voltunk, csakúgy mint a Sonic 2-nél, pályát építhetünk.

FIGHTING VIPERS (SATURN)

Hogy megkapjuk az Options- menüt, egyszerűen teljesítenünk kell egyszer a játékot. Ha egyáltalán voltan Mahler - a 20 éves (legyengített) változata a B.M.-nek - szintén csak teljesítenünk kell a játékot. A modulát azután megtekinthetők a Training Módnál.



Hogy választhatóvá legyen B.M. bármelyik többjátékos módban, végig kell játszaniuk a játékot, és legyőznük ők Very Hard fokozaton. Ha az Armstone City pályán a háttérben lévő macskával akarunk küzdeni, akkor az említett pályán úgy kell végzünk az ellenfelünkkel, hogy az szétfőzzön a

rácot pontosan a macskó irányba repüljön ki. Azután Kumachan bármelyik módban választható, modulát leginkább Samanere hasonlítanak. Ahhoz, hogy előcsaljuk a rejtett Big Heads - azaz Nagy Fel - Mode opcióit, végig kell vinnünk a játékot minden egyes karakterrel, beleértve Kumachant, a macskát, és Mahlert is. Ahhoz, hogy megkapjuk a "Wall Disp On/Off" opcióit, amivel a falak eltüntethetők és így a játék még jobban folyósítható, legalább négy karakternek be kell mutatni az összes modulátát a Training Módnál, azaz mindegyik modulátát mellé ki kell írni az "OK" jelzőt.

LEMMINGS 3D (PLAYSTATION)

Ha szeretnénk megnézni a Full Motion Video betéteket, lépjenek a "Codes" opcióhoz, és ott írjátok be a következőket:

SPACEAAA - Űrhajós film
EGYPTAAA - Egyiptomi film
ARMYAAAA - Katonás film
MAZEAAAA - Befejező film

DAYTONA USA CCE (SATURN)

Tudjuk, hogy a következő tanács majdnem annyit ér, mint halottnak a beütés, de - kód híján - egyelőre csak annyit tudunk mondani, hogy próbáljátok meg elsőként lenni mind az öt pályán. Ha ez sikerül, az eredeti változathoz hasonlóan kocsik között megjelenik



a ló is, de ezen kívül választhatóvá váltik a régi Daytona autói is. Ez a kóci itt most bizonytalan, minden maximuma van tuneelgova rajta, elonyajra, hogy még repláira törve az autót is húsz másodpercet vertem rá az addigi legjobb eredményemre.

SKELTON WARRIORS (SATURN)

Bárhó a játékban pauzálunk, és ott adjuk be a következő kódot:
Őrök élet: B, A, Le, B, A, Bal, Le, Jobb, Y, Fel
Őrök kristályok: Bal, A, Z, Y, C, Jobb, A, B, B, Y, Le, A, Le, Le, Y
Sérthetetlenség: C, Jobb, A, Z, Y, Bal, A, Jobb, Le, B, A, B, Y
Ha végeztünk sokkal, engedjük tovább a játékot, s a bal felső sarokban (a sérthetetlenség kivételével) mindjárt láthatjuk ügyködésünk eredményeit.

SKELTON WARRIORS (PLAYSTATION)

Itt van még néhány cheat a multikori sérthetetlenséghez: Először is állítsuk a nehézséget Easy módba, majd a játék közben pauzálunk, és üssük be a következő kódot: Háromszor, Kör, Kör, Bal, Kör, Fel, Le. Ezután engedjük tovább a játékot, és a START-SELECT-tel térjünk vissza a kezdőképernyőre. Menjünk az Options menübe, ahol mindjárt láthatjuk, hogy egy Level Select opcióval

bővült a repartóár. Az örök szív-kövekhez szintén pauzáls közben a következők írjuk be: Bal, Fel, X, Négyzet, Fel, Le, Négyzet. Ha továbbengedjük a játékot, láthatjuk, hogy a kövek száma 80-ra ugrott, és nem megy alább.

STORY OF THOR 2 (SATURN)

Noha még a kézikönyvben sincs említve, a játékban van egy titkos kétjátékos üzemmód. A második Leon előválasztásához a következőket kell tennünk: karosszék egy olyan helyet, ahol nem támadnak ránk ellenfelek, és nyomjuk meg a Z-t, hogy előhízzuk a fegyverválasztást. Most tartsuk lenyomva egyszerre az L-et és az X-et, majd engedjük el őket. Ekkor egy másik Leon is előtűnik, amit a kettes jöypaddal irányíthatunk. Van egy mód arra is, hogy visszahozhassuk a legyőzött főnököt. Ehhez mindössze Dytto segítségével ki kell oltanunk a szellem szentélyek mellett két fátylát (ekkor egy erős zajt hallhatunk), majd távozzunk a teremről, s újra visszatérünk.

JUDGE DREDD (SNES)

Amikor a copyright képernyő megjelenik, adjuk be a következő kódot: Bal, Fel, X, Fel, Jobb, Y. Ha ezeknek az angol megfelelőjüket vesszük, akkor a Cheat annyit tesz: LUXURY. Hatására egy csali képernyő jelenik meg, ahol különféle cheatokat aktivizálhatunk, mint pályaválasztás, vagy örök energia. A pályaválasztáshoz nyomjuk le egyszerre az Y+A-t egyszerre, majd a játék közben a SELECT-tel válsunk pályát. Az örök energiához az X+B-1 nyomjuk le egyszerre.

MOTOR TOON GP2 (PLAYSTATION)

Itt van néhány nagyszerű kód, melyek segítségével nem kell teljesítenünk a játékot az extrák előcsalásához. Csak menjünk a Goodies menübe, ahol a titkos dolgok kérdőjelei láthatóak, és nyomjuk le az L1+L2-R1+R2-SELECT gombokat egyszerre. Ekkor egy "000F" felirat fog megjelenni a jobbalsó sarokban, ide kell beadnunk a kódot. A hozzá való billentyűk:

- 4=L1
- 8=L2
- 1=R1
- 2=R2
- 3=R1+R2
- 5=L1+R1
- 6=L1+R2
- 8=L1+L2+R2

A kódot pedig:
Extra karakterek-4043
Plusz pályák-4154

Rejtett játékok:
Motortoon Tank Combat-5443
Submarine-5358
Motortoon GP-4631

Ne feleddük, hogy a gombokat egyszerre kell lenyomni, beleértve a SELECT-et is! Ha pedig mindegyik kódot sikerült beírniuk, menjünk a Replay Video opcióhoz, ahol ha lenyomjuk az R1-et és az X-et, 20 különböző videót nézhetünk meg.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (SATURN)

A következő cheat egy rejtett options képernyőt hoz elő, olyanokkal mint végtelen kivégzési idő, stb. Mindössze annyit kell tennünk, hogy a címlappernyőn beadjuk a következő kódot: C, R, A, Z, Y, C, Y, R, A, X (azaz Crazy Cyrex). Ezután az options-nál feltöltő fogassuk a kockát, mire egy kérdőjelezhel jutunk.

PGA TOUR 96 (PC CD)

Mielőtt megütnék a labdát írjátok be ABBA-CAB és bizonyos változások segítségére lesznek, hogy a labdát minél messzebb és messzebb elűthessétek.

KICK OFF 96 (PC CD)

Kivégzethetitek ellenfeleiteket az alábbiak (ehhez az ARCADE módban kell játszaniuk és a CD-nek a leolvasóban kell lennie): lépjenek be a ellenfelek mindkét gombot megnyomva, majd mikor

szembe álltok vele, csináljátok a következőket:

- FEL, TŰZ (egyszerre)
- LE, TŰZ (egyszerre)
- BAL, TŰZ (egyszerre)
- JOBB, TŰZ (egyszerre)

és végül akármelyik irányban átlósan. Ettől a pillanattól kezdve akármelyik irányban történő elmozdulás, ha szabad így mondanom, kellemetlenség okoz a szemben álló félnek.

EARTHWORM JIM (PC CD)

Földigilisztá Jim kalandjait talán élvezetesebb és izgalmasabbá nem is, de érdekessé és változatossá teszik ezek a kódszavak, melyeket vétek nem kipróbálni.

- PULSATING
- BLOATED
- FESTERING
- SWEATY
- PUSILLED
- MALFORMED
- SLUGFORABUTT

ASSAULT RIGS (PC CD)

Pályakódok következnek:

1. WELCOME: 444444
2. NEXTGEN: 212132
3. THIS WAY: 322443
4. JOY JOY: 323343
5. NODDY: 233313
6. WASTELANDS: 324412
7. VERTIGO: 122243
8. GEM TOWER: 321233
9. BRIDGE: 232131
10. OBLITERATE: 334212
11. ARENA: 331342
12. PBM: 423334
13. RAMPS: 324132
14. OASIS: 331221
15. HALLS: 413333
16. COASTER: 424442
17. MINE: 333432
18. LOOK UP: 242123
19. DEADLINE: 112134
20. FORT: 121332
21. STAIRWAY: 323233
22. PARK A LOT: 223423
23. ZAMCAM: 411113
24. SHOOT ME: 322333
25. WILD: 343342
26. OIL RIG: 244141
27. RIGHT WAY: 142332
28. WASTE TWO: 242222
29. DODGE: 324144
30. AIR: 241413
31. JUMP: 421343
32. ROOM 101: 321421
33. FIREPOWER: 113112
34. WAVE: 142442
35. PUSH OFF: 431313
36. PERIMETER: 133112
37. SPIRAL: 133132
38. THE CASTLE: 123321
39. FORTRESS: 212113

THE GREAT GIANA SISTERS (C64)

Bizony jól láthatjuk, nem nyomdhabla. Egy élő, eredeti, kiváló C64-es gémmel van sző. És pontosan azért kapott itt helyet, mert van hozzá egy kód, ami pályaugrást tesz lehetővé; egyszerre nyomjátok be az A R M I N gombokat, ami annyit tesz mint ARMIN, ami nem más, mint a Rainbow Arts egyik programozójának beceneve.

COMMAND & CONQUER (PC CD)

Lehető érdekességbe számba menő csali, mely szélesebbé teszi a területből kiváló Virgin játékok. Ed-tájjátok a COMMANDER. Irti fájlt, majd a DEATH-ANNOUNCE=0 sor írtjátok ki DEATH-ANNOUNCE=1-ra. Most azt kérdezzük mi változott meg? Hát az a hangocská, amely mindig bekonferál valamit. Most már akkor is meg fog szólni, ha az ellenség egy egységet kilrjtok.

REUNION

Fontos információk az égitestekről

BOLYGÓK

HOLDAK

S Y S T E M 1 : A M E S T Y					
NEW EARTH ☾ x	APOLLO ☾ x				
AMESTY 1 ☾ x	EXPOLER	VENYARA	RANGER		
AMESTY 2 x	MARINE	VOSTOK ☾	MIR ☾ x	ARIANE	
AMESTY 3 ☾	EAST ≈	WEST ≈			
KLAT 00 ☾	NIKTO	BARADA x			
ZEUS	SYREN ☾	ODYSSEUS ≈	KICLOPS	PENELOPE ☾ x	ITHACA ☾
JADE ☾ x	HARTMANN ☾	RUSSEL ☾ x	ARMSTRONG	KEPLER ☾ x	WRIGHT
	GALLILEI x	ALDRIN	EINSTEIN		

BOLYGÓK

HOLDAK

S Y S T E M 6 : L Y R A E					
LIRAE 1 ☾					
LIRAE 2 ☾ x	MOON 1 ≈				
LIRAE 3 ☾ x ▲	MOON 1 ☾ x ▲	MOON 2	MOON 3 x	MOON 4 ☾	
LIRAE 4 ☾ x ▲	MOON 1 ☾ x ▲	MOON 2 ≈			
LIRAE 5 ☾ ▲	MOON 1 x	MOON 2 ≈	MOON 3 ☾ x ▲	MOON 4 ☾ x	MOON 5
	MOON 6 x				
LIRAE 6 ≈	MOON 1	MOON 2			
LIRAE 7 ☾ x ▲	MOON 1				

S Y S T E M 2 : P H Ő N I X					
PHŌNIX 1 x					
PHŌNIX 2 ☾ x					
PHŌNIX 3 ☾ x ▲	MOON 1 ≈	MOON 2 ☾			
PHŌNIX 4 ☾ x	MOON 1 ☾ x	MOON 2 ☾			
PHŌNIX 5 ☾ x	MOON 1 ☾				

S Y S T E M 7 : R I G E L					
RIGEL 1 ☾ x ☾ T					
RIGEL 2 ☾	MOON 1 ☾	MOON 2	MOON 3		

S Y S T E M 3 : M I R A C H					
MIRACH 1 ☾					
MIRACH 2 ☾	MOON 1 T	MOON 2			
MIRACH 3 ☾ x ▲	MOON 1 ☾ ▲	MOON 2 ≈			
MIRACH 4 x	MOON 1 ☾ x ▲	MOON 2	MOON 3	MOON 4 ☾ ▲	MOON 5
MIRACH 5 ☾	MOON 1 ☾	MOON 2	MOON 3	MOON 4 x	

S Y S T E M 8 : S O L					
MERKUR					
VENUS					
EARTH ☾ x ▲	MOON ☾ x ▲				
MARS ☾ x ▲	DEIMOS	PHOBUS			
JUPITER	IO	EUROPA ☾ ▲	LEDA ☾ ▲	CALLISTO	ELARA
	SINOPE	HIMALIA	GANYMEDES		
SATURN	TITAN	JANUS	ENCELADUS	ENCELADUS	RHEA
	DIONE	MIMAS			
URANUS	TITANA	OBERON	MIRANDA	UMBRIEL	ARIEL
NEPTUNUS	TRITON	NEREID			

S Y S T E M 4 : A N T A R E S					
ANTARES 1 ☾					
ANTARES 2 ☾ x ▲	MOON 1	MOON 2	MOON 3		
ANTARES 3 ☾ x	MOON 1 ≈	MOON 2 ≈			

S Y S T E M 5 : O R I O N I S					
ORIONIS 1 ☾	MOON 1 x	MOON 2 ☾			
ORIONIS 2 ☾ x ▲	MOON 1 ☾ ▲	MOON 2	MOON 3 x	MOON 4 ☾	MOON 5
ORIONIS 3 ☾ x ▲	MOON 1 ≈	MOON 2	MOON 3 ≈		

JELEMAGYARÁZAT:

☾ = LÁKTHATÓ

x = BÁNYÁSZHATÓ

≈ = MÉRGESGÁZ A LÉGKÖRBE

▲ LESZÁLLÁSKOR

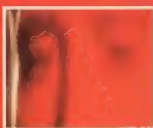
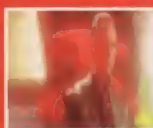
TALÁL MÁNYHOZ LEHET JUTNI

■ BARÁTI BÁZIS

T ELLENSÉGES BÁZIS

AZ AMESTY SYSTEM ÉGITESTJEIN TALÁLHATÓ FÉMEK

	DETOXIN	ENERGON	KREMIK	LEPTIUM	RAENIUM	TEXON
NEW EARTH	●	●	●	●	—	—
APOLLO	—	●	●	●	●	—
MIR	●	●	●	●	—	—
PENELOPE	—	—	—	—	●	●
ITHACA	—	●	●	—	●	●
AMESTY 2	—	—	●	●	●	●
BARADA	—	●	—	—	—	●
RUSSEL	●	●	—	—	●	●
GALLILEI	—	●	●	—	—	●
KEPLER	—	—	●	●	—	●
JADE	●	—	—	—	—	—



Másfél órnyi videófilmet készítettek a játék hangulatának és életszerűségének fokozása

Azt hiszem, ez az a játék, amelyik igazán esélyes az Év Játéka címre. Ennyire látványos, lebilincselő, változatos, és leginkább szórakoztató programmal még soha nem találkoztam. Az előző rész ismerői már tudják, hogy itt egy Elite-jellegű kereskedős, fejvadászkodós elemekkel tüzelt szimulátorról van szó, melybe természetesen bizonyos nyomozás is társul. Mivel a több, mint ötmillió költségvetésből három millert a szereplők gázsijára költöttek, képzelhetitek, hogy nem lehet rossz az anyag - annál is inkább, mivel 3 CD-t foglal el.

A bevezető képsorokban láthatjuk, ahogy egy teherhajó simának in-

duló leszállása rémálommá válik: két vadászgép jelenik meg a semmiből, és pillanatok alatt irányíthatatlanná teszik a hajót, mely egy városra zuhan. Egyetlen túlélő akad csak a roncsok között: mi. A gond az, hogy a nevünkön kívül (Ser Lev Arris) semmire nem emlékszünk. Na ez nem lenne elég, a kórházból, ahol kezelnek, és ahol már majdnem kezdjük visszanyerni emlékezetünket, két zordon alak elrabol, egy hajóra tuszok, mire jön két másik, akik ki-

nyírják az előzőket, de azok egyike utolsó lehetőséggel elküldi a hajót automata irányítással valahova. A Hermes bolygón találjuk magunkat, nagyjából 13 ezressel a zsebünkben, és a vággyal, hogy megtudjuk végre, kik is vagyunk, és mi ez a felhajtás körülöttünk. Nem akarom felőni a pónt, de annyit mondhatok, hogy bár a megoldás nem túlságosan bonyolult, de annál izgalmasabb, mivel utunk egyenesen a rendőrfőnökhöz, maffiavezérekhez vezet majd, akik között természetesen mi leszünk a kulcsfigurák.

A TRANZAKCIÓK LEBONYOLÍTÁSA

A játék kétféle helyszínen játszódik; egyrészt az űrben, legtöbbször harcok közepében, másrészt a bolygókon, azaz azok légikörzetében.

Minden helyen többféle helyszínre mehetünk és több tranzakciót bonyolíthatunk le. A főbb választások a következők lehetnek:

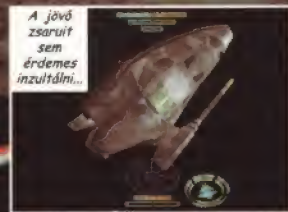
■ **ENTER BOOTH:** ez egy számítógépes állomás terminálja, a városok mindegyikében megtalálható, csak a kisebb, űrbeli javítóállomásokon nem, vagy csak kevesebb opcióval. Itt több választ-

PRIVATE THE DO



Készségszűrés bejelentkezés: «Hagyj már békén, nekem gyerekeim vannak...»

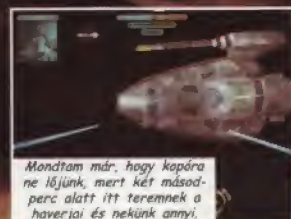
ásunk lehet: SHIPS, BULLETIN BOARD, PUBLIC RECORDS, COMMODITIES, NEWS BULLETIN. A SHIPS (hajók) menüben egyrészt hajót vehetünk, javíthatunk, és felszerelést vásárolhatunk. A hajók vételénél a vagyonunkba termé-



A jövő Zsaruif sem érdemes inzultálni...

szetesen a jelenlegi járgányunk és annak felszerelése is beleszámít. Az egyes típusokat a rajtuk elhelyezhető fegyverzet és műszeresatlakoztatási helyek, a pajzs és a páncélzat, illetve a sebesség alapján rangsorolhatjuk. A javításoknál elvileg van lehetőség hitelre, amit majd később egyenlünk ki. A felszerelésnél pedig három kategóriából válogathatunk: műszerek, ágyúk, rakéták. A műszerek között turbo-pajzsgenerátorokat, utánégetők teljesítményjavítóit, atombombákat, automata javítódroidokat, ágyúhűtőket és hasonlókat találhatunk. A rakéták egyértelműek, az ágyúk szintén. Annyit megjegyzést azért teszok, hogy idővel újajta felszereléseket is kifejlesztenek a laboratóriumok, érdemes körülnézni ilyen például az ionágyú, mely elég erős, nem túl drága, és nem melegszik fel, így eladhatjuk a hűtőrendszerét. A BULLETIN BOARD egy közösségi fórum, ahol egyrészt teherhajókat (mivel hajónknak nincs raktere, csak így tudunk kereskedni) és kötelektársakat bérelhetünk (egy útra, tehát az első leszállásig), másrészt idővel a szafos kül-

MINDEN SZEMPONTBÓL PÉLDÁTLAN ÉS EGYEDÜLÁLLÓ!



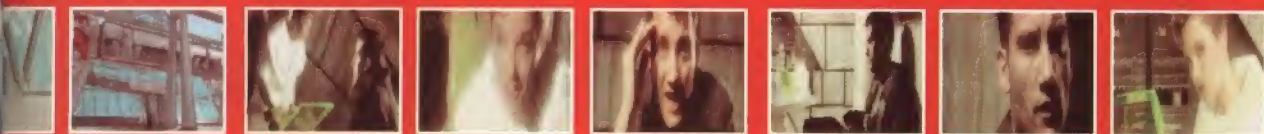
Mondtam már, hogy kapóra ne lőjünk, mert két másodperc alatt itt teremnek a haverjai és nekünk annyi.



A hirdetési fórum. Itt lehet a legszívesebb falatokat felcísepetni.



Ezt a «vörösingest» már régóta ki-néztük magunknak, s most itt a nagy lehetőség. Kemény 5000 kreditet ér a szétrobbantott feje.



Éjából. Váltják egymást a hús-vér szereplőkkel forgatott filmek és a kompuergenerált mozik.

A T E E R 2 ARKENING

detéseket is itt ajánlják fel nekünk (ezek lehetnek felvadász, rakománymegkereső, védelmi- és járőr feladatok). Hajóból fajtánként csak egyet bérelhetünk, tehát nem szállhatunk harcba egy egész flotta vezetőjeként, és nem pakolhatjuk fel a bázis egész készletét hat teherhajóra. A PUBLIC RECORDS egy adatbank, ahol ha-



Ezt bizony kinyitjuk jutalmunk 150 kredit.

lejtettünk teherhajót bérelni, itt felfoglalhatunk egy standard (250 tonnás) hajót, illetve ha mindent el akarunk adni és lemondani a hajóbérlést is, azt is egy mozdulattal megtehetjük. Az sem utolsó megoldás, hogy a nálunk levő áruk mellett a rajtuk szerzett nyereség vagy veszteség is látható, százalékosan. Ha gondoljuk, hogy egy hajó bérlése igen jutányos, és nem kapunk még egy ilyen ajánlatot, vagy a célállomáson nem fogunk tudni bérelni, akkor üresen is magunkkal vihetünk egy ilyen hajót. A NEWS BULLETIN nem túl fontos hely, bár néha igen jó üzleti lehetőségekre mutatnak rá.

■ **EXIT TO TRANSIT:** itt a bolygón található helyszínek között utazgathatunk. Né-

hány helyet természetesen csak nyomozásunk előrehaladtával látogathatunk meg.

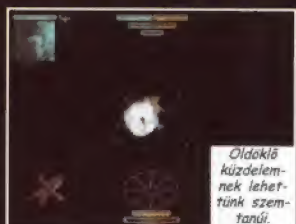
■ **LEAVE SYSTEM:** elhagyhatjuk a bolygót. Esetleges bérelt társaink az úrbén várnak ránk.

■ **még valami:** a bolygókon a P billentyűt lenyomva elővehetjük személyi computerünket. Itt egyrészt az opciókat állíthatjuk (kimentés-betöltés, felbontás, hangok), másrészt a rakományunkat nézhetjük át, a harci besorolásunkat, eddigi sikeres csatáink számát, hajónk felszerelését, anyagi helyzetünket. Ami a legfontosabb, itt olvashatjuk el saját tüppjeinket arról, hogy mit is kellene csinálnunk - úgy a nyomozásban, mint a az elvált küldetésben.

A JÁTÉK MÁSIK "HELYSZÍNE" A VILÁGÚR

Hajónkat az egér illetve a joy segítségével irányíthatjuk, a gépágyúval egyetemben.

Műszereink igen egyszerűek: alul a bal oldalon a kiválasztott célpont (hajó) rajza, rendszáma, rakománya, sebessége és távolsága látható. Itt is és a radaron is fontosak a színek: a kék hajók illetve jelek polgári teherhajókat, a zöldek rendőroket illetve katonai hajókat, a pirosak kalózo-
kat jelölnek, a rakéták színe sárga. A célpontok között az A és Z gombokkal válogathatunk. A rajz mellett található a kiválasztott cél pajzsának és pánclázatának ábrája. A hajó teste ott villan fel, ahol találát éri. A sárga gyűrű az első - oldalsó - hátsó pánclázat jelzi (ha ez elfogy, a hajó felrobban), a kék pedig az elektromágneses pajzsot, mely eleinte felfogja a lövéseket. Mellette a radar, mely teljesen azonos az Elite-ben megszokottal. Alatta a fegyverek hőmérsékletjelzője, mely ha a jobb sarokig ér, a fegyver akadózni kezd, le kell hűlnie. Jobbra a D gomb-

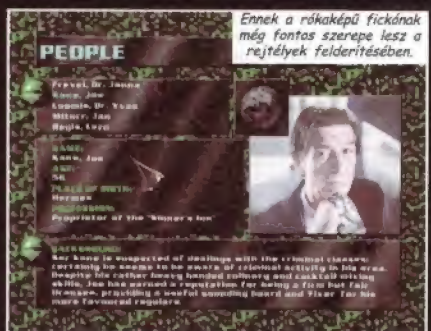


Öldöklő küzdelemnek lehetünk szemtanúi.

Fölül balra látható (a C gomb megnyomásával) a kommunikációs menü. Itt az 1-9 billentyűkkel válogathatunk a lehetséges "beszélgetőtársak" és a nekik küldött szövegek között. Itt azok jelennek meg, akik vagy bérelt embereink (teherhajónk kapitánya vagy kötelektársunk), küldetésünk célpontja (kisérőküldetésnél), vagy célpontként választottuk ki. A teherhajónak üzenhetjük, hogy maradjon egy helyben, a harc után azt, hogy ismét csatlakozzon hozzánk (különben itt hagyjuk, ha előtte leállítottuk), illetve tájékoztasson állapotáról. Kötelektársunknak az állapota iránti érdeklődés mellett megadhatjuk célpontként a kiválasztott célpontot (ha elég ügyes, ki is képes irtani az egész kalózbándát, és esetleg teljesíteni nekünk a küldetést), illetve utasíthatjuk, hogy jöjjon



Az adott bolygón működő vállalatok, vállalkozások listája és képes információbanksja.

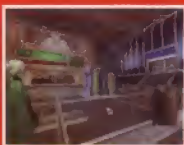
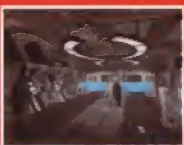


Ennek a rávaképű fickónak még fontos szerepe lesz a rejtélyek felderítésében.



Képes és szöveges bemutató a már ismert bolygórendszerekről.

vissza mellénk közvetlen védelmünkre. Ha valakit kisérőnk kell, akkor úgy indulhatunk útunk, hogy üzenünk neki: induljunk! Ha valakinek nem tudunk semmit üzeni, akkor az valószínűleg katoná vagy gyűnyaltan polgári hajó, ne lőjünk rá. Az ellenfeleinknek ugyanis küldhetünk válogatott szövegeket. A kommunikációs panel mellett hajónk sebessége, az utánaégető



A jövő-feelinget a helyszínek cyber-beütésű jellegével érték el.

üzemanyaga (leszálláskor automatikusan és ingyen feltöltődik) és az látható, hogy a fedélzeti számítógép mennyi idő múlva kalkulálja ki a következő hiperúgrás koordinátáit. Ha ez a végére ér, és zöld marad, ugorhatunk (J). Ha világospiros marad, a célállomáson vagyunk. Ha sötétpiros, kalózok vannak a közelben, nem ugorhatunk. Ezekon kívül az N (aknák), M (rakéták) és F (ágyúk) megnyomásával újabb menüket hívhatunk be, és fegyvereink között válogathatunk. Ezek kezeléséről egyébként annyit, hogy az egér bal gombjával löhetünk ágyúinkkal, a jobbal a látómezőben lévő hajót adhatjuk meg célpontnak. Ilyenkor e körül egy piros keret kezd szülni, ez a rakéta célzórendszere. Álljunk teljesen a hajó felé, így hamar sárgára vált a keret, a rakéta követi a célt. ENTER-el el is indíthatjuk. A billentyűzet kiosztására nem vesztegetek sok szót, az ALT + H segítségével előhívhatjuk azt. Egy fontos dolog: a hiperúgrások célpontját az ALT + N térképen adhatjuk meg (F-re bekapcsoljuk az automatikus keresőt, mely nevek vagy számok alapján rááll a célra).

VÉGÜL KÖVETKEZZEN NÉHÁNY TIPP

- Eleinte értelemszerűen ne próbálkozzunk fejlődésszáttal, a kereskedelemmel hamar meg lehet gazdagodni. Igencsak tudom ajánlani a Crius és Anhar közötti útvonalat, melyen ugyan csak egyik irányba tudunk nagy profittal szállítani (elsősegélycsomagokat 50-100 %-os garantiát haszonnal), a visszaúton azonban nem nagyon zaklatnak, vagy ha igen, akkor sem túl nagy falatok.
- A kalózok után csak akkor kapunk vérdíjat, ha mi magunk lövük le őket, tehát nem köteleltársunk. Maximum 120 credit volt eddig a maximális díj, ezért ne pazaroljuk a rakétá-

kat, csak életveszélyben vagy szaftos küldetésben használjuk. A rakéta főleg a nagyobb és veszélyesebb teherhajók ellen használható, mivel ezek nem tudják nagyon kikerülni, és talán távolról is leközdöthetjük velük őket.

Fon-

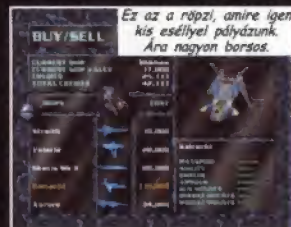
sunk elején úgy fog tűnni, mintha máris elakadnánk, a segítő üzenet később, e-mailen kapjuk meg. Ha elfelejtettük volna, mi is a küldetésünk, az ALT + D billentyűvel előhívhatjuk noteszünket.

- A kalózok ellen a következő taktika használható: mindig távolról és szemből kezdik a tüzelést. Nyomjuk oldalra és föl az eget, mire hajónk spirálban kezd repülni, szinte lehetetlen eltalálni. Ha a célkeresztünk mellett látható sárga nyíl pirosra vált, a hajó a közelünkbe ért, ilyenkor forduljunk rá és kíméletlenül véggezzük ki. A pergőtűz kikerüléséhez használjuk az utánégetőt. A nagyobb hajókat távolról is leszedhetjük, kis szerencsével. Ha ez nem sikerül, nincs baj, de figyeljünk oda, hogy melyik oldala sérült legjobban, és próbáljuk azt löni, mivel elpusztításához elég, ha bármelyik oldalon elfogy a páncélzata. Az ütőrések általában nem okoznak kárt a hajókban, csak minimálisan csökkentik a pajzsot.

- Ha megérkeztünk egy bolygóhoz (a célkeresztünk mellett kék nyílacska segít a tájékozódásban), induljunk felé utánégetővel, teljes gázzal. Figyeljük a kommunikációs panelt, és ha megjelenik a PLANETARY CONTROL, kérjünk leszállási engedélyt. Ne menjünk azonban túl közel, mivel hajónk felrobban. A leszállás automatikusan történik. Saját teherhajóinkat nem kell megvárunk, ha mi bedokkolunk, ő is jön. Támadás közepéből is elmenekülhetünk ezzel a módszerrel. Ha azonban kiserőküldetésünk van, várjuk meg, míg védecsőnk bedokkol.

- Némely küldetés esetében kedvünket szeg-

heti az, hogy a célállomás igen messze van (a szükséges ugrások számát mindig elolvashatjuk, zárójelben a célállomás neve vagy száma mellett). Ezen segíthetünk azzal, hogy a navigációs térképen célpontként egy expresszútvonalat végt adjuk meg. Ezek adott pontok között vezetnek, pénzért igen hamar távoli helyekre jut-



Ez az a röplé, amire igen kis eséllyel pályázunk. Ára nagyon borzas.

hatunk. Az ezeken való átrepülés ugyanis 100-200 creditbe kerül. Ha használni akarunk egy ilyen, csak repüljünk át a bejáratot jelző, űrben lebegő bójákból álló körön. Természetesen minden ilyen járat kétirányú.

A játékról szinte nem tudok negatívumot mondani. Az univerzum egy kicsit aprónak tűnik, talán 15-20 bolygó lehet rajta, de mivel bőven vannak kis hordak, kereskedelmi- és javítóállomások is elszórtan, így nem lehet ok panaszra (elvégre ki tudta az Elite összes bolygóját végigjárni?). Ami viszont a pozitívumokat illeti, alig bírom felsorolni őket. A grafika egyszerűen hihetetlen, akkora és olyan részletes hajókat láthatunk, hogy az eszem megáll. Természetesen ezekhez közel repülve a minőség csökkenni szokott. A harc közben folyamatosan repkednek a beszólások, mindenki anyázik, kegyelemért könyörög vagy jajog. Gépünk irányítása példásan egyszerű, mégis a célnak tökéletesen megfelelő. Még az olyan apróságok is tökéletesen és igényesen vannak kidolgozva, mint a terminálok képernyőjén a morpheo háttér, a kis animációk. Egyszerűen tökéletes.



A teherszállító hajókra kár a lészert pazarolni. Ők a mi oldalunkon állnak.



Még az akkora polgárhajók is simán látszanak a képernyőn.

the darkening
Kiadja: EOA

P75
8MB RAM
SVGA
2XCD
SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Igazi cyber-hangulatot
árasztó kereskedelmi
szimuláció.

97%

A Shiny Entertainment már jó egy éve bejelentette, hogy a kedvenc figurájuk, Earthworm Jim meg fogja hódítani a 32 bites platformokat is, ám mint látható, nem siettek el a dolgot. Viszont nem volt egy hülye ötlet, hogy rögtön a fantasztikus siker második részét írják át. Az első rész átkonvertálására egyébként már nem is valószínű, hogy sor fog kerülni, no persze kizárni azért nem lehet.

De talán még nem mindenki van pertuban Jimmel, ezért lussuk át gyorsan, hogy valójában ki is ő! Jim teljesen hétköznapi földigilisztaként tengette az életét, míg egy nap, rá nem esett valahonnan egy bűvös üröha, ami egycsapásra szuperhőssé

bakkal rendelkezik, és hogy mesterien tud banni

újonnan szerzett pisztolyával. A játék első részében egy meghatározhatatlan fajú galaktikus fejvadász, Psy-Crow üldözte Jimet végig az univerzumon, akinek szintén a szafanderre járt a toka. Psy-Crow azonban kudarcot vallott, ezért a második részben újabb gaztetre vetemedett: elrabolta Jim kedvesét, Hogy-Is-Hívják Hercegnőt. Az ő kiszabadítása lesz tehát a feladatunk.

Noha a játék alapján véve egy hagyományos platformjátéknak tekinthető, Jimnek 10 teljesen eltérő típusú pályán kell

végigküzdenie magát. Az első pályán például malacokat kell hurcolásni, a

azután meg alagutakat kell fúrnia a fegyverével, megint máshol meg egy gumilágy segítségével kell életeteket mentenie.

Jim az egyik pályán még szalamandrává is át fog alakulni, vagyis tényleg nincs két egyforma misszió. A játék tervezői, biztos, hogy nem egy



Megismerni a káosz Jimmes mozgásáról...

változtatta. A ruhát eredetileg emberre szabták, így Jim hirtelenjében azt vette észre, hogy kezekkel és lá-

gógiküzdenie magát. Az első pályán például malacokat kell hurcolásni,



Jim mint buzgó bányász

Akik a kezdetektől figyelemmel kísérik a PlayStation pályafutását, még bizonyára emlékeznek a Motor Toon Grand Prix-ra. Egy nagyon aranyos kis autóversenyről van szó, ahol olyan autókat vezethetünk, amik mintha egy Disney rajzfilmből jöttek volna elő, tulajdonképpen maguk a kocsik is életre kelnek. A játék elég jópofa volt, ám amikor megjelent a PAL rendszerű PlayStation, valahogy "elfelejtették" Európában is kiadni. No nem

baj, szerencsére a második részről már nem követték el ugyanazt a hibát.

A játék grafikailag jelentős fejlődésen ment keresztül, sokkal szebben kidolgozott pályákat repszethetünk, megszámlálhatatlan tereptrágya suhan el mellettünk. A Toon városban például egy kisebb Vidámparkon haladhatunk át, a szellemkastélyban óriási szörnyeket kell kerülgeltünk, Gulliver házában pedig egy hatalmas

roulette keréken, vagy egy sakktáblán és még sorolhatnám, hogy mi mindenen kell keresztül hajtaniuk. A játék első betöltésekor öt szereplő közül választhatunk, majd öt pályán keresztül kell megnyernünk a bajnokságot, de ezek szerencsére nem a végleges számok. Ahogy megnyerjük a játékokat újabb extra dolgok várnak ránk (amiket a Goodies menüpontnál kísérhetünk figyelemmel). Van 3 új karakter, új pályák válnak kiválaszthatóvá, sőt, kisebb aljátékokkal játszhatunk, mint például egy a Torpedó-játékhoz hasonló dologgal.

Az előtűnt haladást talán érdemesebb lenne inkább kikerülni.

Motor Toon GRAND PRIX

2



atomfizikusi logikával rendelkeztek, elképesztő, hogy mennyi hülyeséget zsúfoltak ebbe a játékba. Elég ha csak Jim hűsége társát, a Zöld Taknyót említem, akit Jim a falakhoz tud ragasztani, s segítségével át tud lendülni egyik helyről a másikra.

A konverzióval kapcsolatban csupán egy dolog piszkálta a csőrömet: hogy a játék a feljavított grafikán kívül egy az egyben a MegaDrive verzióhoz felel meg, sőt az intróit még el is hagyták. Van azért persze néhány jópofa extra dolog, mint amikor hibás kódszó megadásánál Jim elvégzi helyettünk a káromkodást, de hát ezek szinte elhanyagolhatók. Na persze, az is igaz, hogy már a 16 bites verzió is csúcs volt.

earthworm jim 2

Kiadja: Virgin

PLAYSTATION

88%



A Motor Toon 2-vel bármely korosztály könnyen boldogul, a kocsik könnyedén kezelhetők, csupán az éles kanyarokban kell kicsapnunk a kocsit farát. A különböző járgányok persze eltérően viselkednek, így Jean Hecagnő lassú kocsijával például még fékezni sem nagyon kell. Az ötön néha dollárjeleken haladhatunk át, ezek pénzt jelentenek, amiken aztán fegyvereket vásárolhatunk. Sajnos azonban az, hogy milyen fegyvert vásárolunk, egy kisebb roulette játékon dől el, tehát ez elég kiszámíthatatlan, így az egészen végül is nem sok értelme van. Befejzésül pedig még egy pozitívum: két géppel linkelni is lehet a játékot, így egymás ellen is nyomathatunk pár menetet.

motor toon gp 2

Kiadja: Sony

PLAYSTATION

83%

AZ EGYIK LEGVÉRESEBB KALANDJÁTÉK

A Harvesterben alkalmazott iskolai nevelési díjazata.



Horror játék PC-re. Ritka mint a fehér holló. Egy kezemen össze tudnám számolni az eddig megjelent PC-s horror anyagokat. Hirtelenjében csak a Phantasmagoria jut eszembe (aminek második része a napokban jelenik meg), mely a cenzúrának sok lejtőjást és álmátlan ejszakát okozott véres és olykor különösen kegyetlen részeivel. Hogy most mit szólnak a cenzorok, azt elképzelni sem tudom - ugyanis egy minden elképzelést felülmúló, vértől és agyve-

nyeri el méltó jutalmát? Egysszóval a játék "horror" minden szempontból (Hangulata körülbelül olyan, mintha elegytenéd a Twin Peaket egy kis X-aktákkal és ráhúznál az egészre egy horrorisztikus küpönyeget - persze ez csak a saját véleményem).

A PROGRAM EGYÉB SZEMPONTJÁRÓL...



Íme egy Mortal kombatot megszégyenítő jelenet a HARVESTER-ből

lőtől tocsogó, Mortal-Kombat gerincvelő-zsugató részeket megszégyenítő, brutális és kegyetlenséget minden egyes pixelében hordozó program született meg PC-re. Az alsó korhatár szigorúan 18 év, amit (némi túlzással ugyan) de elfogadok.



Vajon ki volt ő?

A TÖRTÉNET A KLASSZIKUS HORROR-FILMEK SEMAJÁT KÖVETI

Az egész gy kis faluban kezdődik, ahol látszólag béke honol, az emberek nyugodtan élnek, de a néző mégis minden sarokban valami veszélyt érez, az a benyomása, hogy mindenki tud valamiről, amit neki nem mondanak el, és persze mindenki gyanús valamire. Aztán jönnek az izgalmas, horrorisztikus részek, mely végén a főhős teljesen egyedül marad, az eddig is oly halovány célt végül nem éri el, s elkeseredetten, mindenképp vesztiesen kerülhet csak ki a történetből - egyedül szorossága, hogy élve. Persze ez is jól felborzolja az ember idegeit, mert milyen dolog az, hogy szegény fiú végül kilátja magát ezer szégyenlősen, s a végén nem

...a mai átlag-kalandjátékoknak felel meg - SVGA-s grafika, VGA-s átvéztető filmek, digitális hangok és zenék, point-n-click irányítás - mindez 3 CD-n. Ami érdekesség a játékban, az a harc. Ugyanis jobb egér gombbal harcolni lehet (a tárgylistánál szűnén a jobb egérgombbal lehet fegyvernek kiválasztani egy cuccot), s erre a játék utolsó harmadában bizony sűrűn szükség lesz. Az opciók képernyőre az ESC lenyomásával léphetsz be,

ahol állást menthetsz (save game), tölthetsz (load game), új játékot kezdhetsz (new game), kiléphetsz (quit game) valamint az Options (beállítások) menübe térhetsz be. Itt hangerőt, fényerőt, erőszakot (gore), feliratozást (text) állíthatsz. Aki nem akarja, hogy családjá többi tagja lássa a brutális részeket, az a password funkcióval lezárhatja a program erőszakos részét a fiatal szemek elől.

AZ ELSŐ NAP

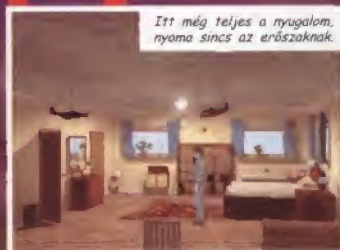
Harvester érdekos felépítése. Csak néhány ember áll itt, közülük is mindnek van valami múltja. Van, aki megrogyzott hűsmódd, van aki szörnyeket küldött előle az életéért, de itt találhatod egy világ-háborús - lóba málló - veterán is, aki néhány atomrakétára felel. Am a feladatok legnagyobb érdekessége a hatalmas lodge, ami amolyan szabadkőműves-páholynak felel meg, s a falu minden lakójának az álma, hogy bekerüljön. A történet az 50-es évek derekán játszódik, ami magát a főhőst is meglepi - ugyanis reggel, amikor felébred igen hamar rádöbben, hogy amnészt. Senkire, semmire nem emlékszik. Két így kezdődik minden.

Először is nyitjuk ki a fiókot az szobában, és vegyük magunkhoz a tollat és a negyed dollárt. A nagyszobában vegyük ki az újságot a tartóból, s menjünk ki a ház elé, ahol Jimmy-t, az újságygűjtőt látunk. A barátság érdekében adjuk oda neki az újságot, s ígérjük

tárából, mivel könnyen lebukhat az ajtónyomata alapján, s cserébe nekünk adja az újság eredetijét.

Menjünk el a vegyesboltba, és a negyed-dollárosért vegyünk egy sexújságot, amivel irány rendőrség. Adjuk oda a rendőrnök az újságot, aki nagyon megőrül és elvonul vele, mi pedig szabadon garázdálkodhatunk: ráoljuk ki a fiókot, majd a kulccsal

meg neki, hogy szerzünk egy új tornacipőt az iskolai szertár kulcsáért cserébe - ahol állítása szerint csúnya dolgokat művel az igazgató és a tanár. A térképen első célként jelöljük ki a legeggett újságot, s a maradványokból vegyük ki az ást. Túrjunk az őszával a hamvakba, s vegyük magunkhoz a megéggett szórólapot és a gombot. Most irány a posta,



Itt még teljes a nyugalom, nyoma sincs az erőszaknak.

ahol adjuk át a gombot a postameszternek, aki szörnyen megijed, mivel az az ő gombja, s nem véletlenül találjuk a hamvak alatt (Válasz: Cut the crap...). Mivel tudatkiegészítésként a választ a lodge-ban sajtózik, azért szükség lesz egy újsápra, amivel jelentkezni lehet. Az újságot úgy elfogyott, de a postameszter felajánl egy látogatást: lopjuk el a gépdateket a rendőrség bizonyíték-rak-

ÍME A BEVEZETŐBEN EMLÍTETT ÁLLÍTÁ



K, AMI VALAHA NAPVILÁGOT LÁTOTT!

nyissuk ki a bizonyíték-raktárt, s bent-ről csúszunk el a fényképezőgépet, a tornacipőt és a gázpalackot. A gázpalackot vigyük el a postamesternek, aki cseré-ből átadja az úrlapot, amit a tol-lunkkal láttsunk ki, s vi-gyük el a lodge-ba, s adjuk oda az örnek.

részben költünk ki, ahol kapjuk fel a csillagcsa-varhúzózt az asztalról, s húzzunk egy csikot az autóra. Vegyük magunkhoz a hűtőtelt, s távozzunk a lodge-ba, ahol megkapjuk a következő feladatot.

HARMADIK NAP

Az újságos-cirkusszal indítsunk, majd következő utunk az iskolá-ba vezető-

sen, ahol törjük be a tűzjezlőt, s nyomjuk meg, irány a tűzoltóság, s amíg távol

vannak az emberek, lopjuk el a létrát és a baltát. Nézzünk el apánk vágóhídjá-ra, s próbáljunk húst szerezni (dialógusok: family business; meat; Can I have some meat?). A válasz, hogy nekünk is csak apánk engedélyével ad húst. Irány otthonunk, ahol a hűtőtől elvettük el a nagyszobában lévő székényt, s kapcsoljuk ki a riasztót. Az utvar felől csavarozzuk le a védőrácsot szülei-nk szobájának ablakáról, és másszunk be. Adjuk oda a papírt apáknak, aki kitölti, majd vigyük vissza Patnak. Ezzel vége is a napnak, s leszál az éjszaka. Irány a tűzoltóság, ahol adjuk oda a kutyanak a húst, tegyük a létrát a nyugati falhoz, s cse-njük el a "bolt of cloth"-ot.

NEGYEDIK NAP

Az újságos ma is adjuk oda Jimmy-nek, majd irány a lodge, ahol mutassuk meg az örnek é-jeli szereményünket. Nézzünk ki a tometűbe, vegyük fel a fűzőt a gyűlő, majd toljuk ar-rebb az asztalt. Az ászál lazítsuk meg a fűző-sírt, és vegyük magunkhoz a halott lány táska-ját. Menjünk el Edna vendéglőjébe, és mutas-suk meg ottant kisteve tászkáját, s mondjuk el mi történt. Csakébe az információért némi pénz uti a markunkat. Mielőtt elmennénk, vegyük magunkhoz a bal oldali asztalkáról a csa-varhúzózt. A pénzről vásároljunk be a vegyes-boltban (a ragasztószalagot mindenképp ve-gyük meg). Éjjel nézzünk el a borbélyhoz, ahon-nam a dínyörtes cédulánál kell állapunk. Rag-asztoljuk be az ajtót, és törjük be valami ne-héz tárgyval. Bent a bal kapcsolóval kapcsol-juk le a riasztót, és a mezsei csavar-húzóval szereljük le a táblát.

ÖTÖDIK NAP

A már szokásos újságos cirkuszt vé-gezzük el, majd vigyük el a cégtáblát az örnek, aki együttáll elmondja a kö-vetkező feladatunkat. Nézzünk el a halottkémhez, s az északi ajtón át menjünk be a ravatalozóba, ahol vizsgáljuk meg a hullát, és készí-tünk egy fotót a hasáról, amin egy gyanús vágás látható. Keressük meg

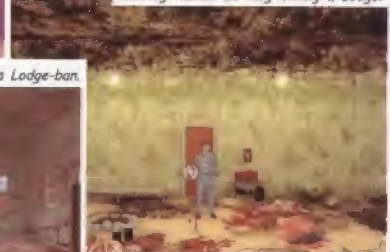


Drága mamánk nem örül, hogy megjeljük a kedves papával...

a halottkém, mutassuk meg neki a fotót (I've got the goods on you...), amiért cserébe oda-adja a ragasztót. Ezzel leszál az éj, s nézzünk el Edna vendéglőjébe. A borbélyhoz hasonló módon jussunk be, majd nyissuk ki a gázt, vegyük fel a kuglóffomat, ragasztózzuk be, s ragasszuk fel a tűzjezlőre. Gyűtsük be a gázt a gyűfával, majd rohanás... A feladatot teljesítettük.

Ednához, a tüzeset után, igazán csak most, a lodge-ban következnek az véres és brutális részek. A feladatok nem lesznek nehezebbek, mint eddig voltak, de most már keményen harcolni kell. Sok szerencsét... És evés után legalább egy órát várjatok a játékkal!

Szóveg nélkül. Ez még mindig a Lodge.



Kellemes helyszínek vannak a Lodge-ban.



Akinek gondot jelent ez után a túlélés vagy a továbbjutás, annak legyen segítségére az alábbi néhány kód:

BRUCE	God mód
NICK	Teljes gyógyulás
MURDERER	Extra fegyver
SON OF SAM	Extra tárgyak
DUSTIN	Ugrás az első szintre
BOSTON STRANGLER	Ugrás a 2. szintre
HELTHER SKELTER	Ugrás a 3. szintre

Kiadja: Virgin

486/66
BMB RAM
SVGA
2xCD,
SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZMÁTOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Talán az eddig leg-véresebb kalandjáték PC-re. Tunkolók előnyben.

77%

5 BIZONYÍTÉKAI!



Akadályozd meg a háborút, mielőtt még elkezdődne! - hangzik a szlogen az Electronic Arts legújabb háborús játékához, a Soviet Strike-hoz. A cím már bizonyára sokaknak szöveget ütött a fejébe, ezért rögtön el is oszlottak minden kételyt: igen, egy újabb résszel gyarapodott a Desert Strike-kal megkezdett "Strike" sorozat, ám immár 32 bites formátumban.

csalárgathatunk. Teljes laktanyákat, hidakat, hatalmas erőműveket, sőt akár egész városokat is rommá lehetünk, s még egyszer hangsúlyozom: mindez tökéletes 3D-ben zajlik. A harctér ezúttal Oroszország, s mit ne mondjak, ez meg is látszik a terepen. Szibériában például betonutak helyett inkább csak a feltűrt, megfagyott sárat nevezik útnak, viszont

magasságát ezúttal sem nekünk kell szabályoznunk, az objektumok/emberek felvételénél, vagy a leszállásoknál is csak az adott hely fölé kell pontosan szállnunk. Helikopterünk a már megszokott Hydra és Hellfire rakétákkal meg a golyószóróval rendelkezik, de ezen kívül negyedik fegyverként felszerelhetünk még Sidewinder ra-

séges tisztet, hogy azoktól kapjunk felvilágosítást. Ha játék közben a képernyő alján villog egy logó, a Starttal a társaink jelentéseit nézhetjük/hallgathatjuk meg, amik szintén gyakran FMV felvételekként peregnék le.

A játék tehát, mint látható, teljes mértékben a hagyományos Strike sorozat sémáját követi, ám abszolút profi, '96-os színvonalon. Hogy mitől vagyok úgy eltelve, arra gondolom némileg magyarázatot adnak a képeink. Háborús játék még soha nem volt ilyen grafikával megáldva. Jellemző a játékra, hogy a tengerparton még civil napfürdőzőket is felfedezhetünk, akik-

SOVIET STRIKE

ОСТАНОВИ ВОЙНУ ПРЕЖДЕ ЧЕМ ОНА НАЧНЕТСЯ



Az anyahajó körül csak úgy rajzanak a helikopterek

laktanyákból és fogolytáborokból nincs hiány. Az alapszituáció hasonló mint az eddigi "Strike"-okban, azaz van egy gonosz konspirátor, Shadowman, akinek guszta támadt, hogy visszaállítsa a jó öreg kommunizmust. Sajnos elég sok nukleáris fegyverrel is rendelkezik, valószínű tehát, hogy egy háború kitörése az egész Földet lángokba borítaná.

Az ilyen kényes helyzetek elhárítására hozták létre a STRIKE nevű szervezetet, amely világszerte a legképzettebb ügynökökkel, és a legmodernebb felszereléssel rendelkezik. Ha valahol felforrósodik a helyzet, akkor lépnek ők akcióba. Az

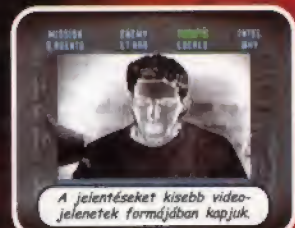
kétakat, vagy üzemanyagtartályokat, vagy akár rakéta elhárító törmelékét.

A küldetések talán most még nehezebbek, mint bármelyik eddigi Strike-ban, már az első misszió is iszonyúan kemény. Az intelligensen viselkedő ellenséges tankok, rakétaállások, BMP-k, HIND helikopterek csak úgy hemzsegek a terepen, miközben még arra is kell figyelnünk, nehogy felöljünk a fogva tartott sajátjainkat, köztük különösképp a másodpilótáinkat. A másod-



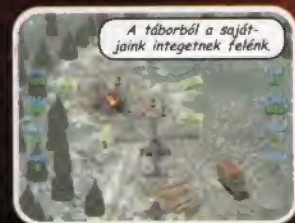
A hídak felrobbantásával elvágjuk az ellenség útját

nek ha odapörkölünk, fejesztve menekülnek. A térképnek szinte minden négyzetcentiméterén történik valami, soha nem fogunk unatkozni. Az ellenség közelségére pedig gyakran csak a hangok figyelmeztetnek. Ha a tenger felett például egy rombolóhoz közelünk, hallhatjuk, amint megszólalnak a vészszirénái. Nincs más hátra, ezt a játkot be kell szerezni!



A jelentéseket kisebb video-jelenetek formájában kapjuk

hozzá. Az Apache helikopterünkkel ezúttal hihetetlen részletességgel megrajzolt völgyekbe repülhetünk be, bejegesedett tavak, vagy épp a hullámzó tenger felett



A táborból a sajátjaink integretnak felénk



Az ellenség nukleáris rakétáinak a tenger mélyén van a legjobb helye.



A bedokolt tenger-alattjárók könnyű prédák...

pilóta most sokkal nagyobb szerepet kapott mint eddig, mindig van valami speciális feladta. (A P-vel jelzett leszállóhelyeken kell kikapunk.) Az első küldetésnél például zsákmányol egy ellenséges bulldozert, és betör egy fogolytáborba, ahol aztán felderítést folytat.

Ilyen különösen veszélyes helyzetekhez pedig csakis a legjobb embereket hívják, azaz természetesen minket!

A játékmenet egy az egyben a már megszokott, olyannyira, hogy aki akarja, az a Selecttel át is válthat az üldöző nézetből a hagyományos rögzített nézetre. A gép

Ha pauszáljuk a játékot, a hagyományokhoz híven a Multi-Funkcionális Kijelzőhöz jutunk, ahol információt kaphatunk a célpontokról, illetve azok hollétéről. Ez a kijelző is jelentős fejlődésen ment át, az információ alatt ugyanis ezúttal kisebb FM Video kiegészítőket kell érteni. A térképen azonban nem minden célpont helye van bejelölve, ezúttal is gyakran előfordul, hogy foglyul kell ejteni egy-egy ellen-

soviet strike

Kiadja: EOA

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S S Á G
Z E N E D O N A

A Desert, Jungle és Urban trilógia újabb tagja minden eddigi epizódot lepipál.

98%

COMIX CORNER



Hát ezt is megértük. Mármint december robbantgatásoktól és bődérengetegtől terhes hónapját. Nem tudom ki hogy van vele, de én egyre mélyebb gyanakvással szemléltem a Karácsonyi Örület néven is ismert vidám népi játékot. Az még hagyján, hogy a lelkes árusok mindent elsőpró armadája legalább három héten át megszállás alatt tartja a főbb közlekedési csomópontokat. Még a postládánkat nap mint nap megtöltő, "fantasztikusodásajánlategyenesamerikából" típusú prospektusokat is bevenné a gyomrom. De hogy mikulásnak öltözött, s az amerikai himnuszt muzsikáló Miki-eget áruljanak egy aluljáróban? Hát azért mindennek van határa... És akkor a Notre Dame-i toronyőr kissé fura, minimális irodalmi ismeretekkel rendelkező egyének számára egyenesen horrorisztikus feldolgozását még nem is említettem. Fura időköt élünk. Istennek hála a képregények háza táján viszonylagos béke honol, a nagyobb cégek igen taktikusan már piacra dobták új sorozataikat, gyűjteményeiket. Az alábbiakban a maguknak, rokonoknak, ismerősöknek, barátoknak ajándékat kereső balszerencsés olvasóknak adnék néhány tippet.

ANGELA TP

Ha emlékeztem nem csal, az egyik régebbi Comix Cornerben már ódákat zengtem egy bizonyos Image Comics nevezetű cégről és annak legsikeresebb sorozatáról, a Spawnról. Természetesen a Karácsonyi Ajánlómból sem maradhatott ki "hősünk", bár az Angela (mint az címéből is sejthető) központi szereplője nem ő, hanem egy igen kedvező domborzati adottságokkal rendelkező angyal. Rajta kívül találkozhatunk még sárkányokkal, démonokkal, még több angyallal és természetesen Al Simmonsszal, alias Spawnnal is.

A történet mellesleg Neil Gaiman, a híres Sandman sorozat nem kevésbé híres szerzőjének tollából származik, s ez már eleve garancia a minőségre. A grafika még Image mércével mérve is gyönyörű - nyugodt szívvel állíthatom, hogy az Angela minden idők egyik legszebb és leghangulatosabb képregénye.

NINE PRINCES IN AMBER ÉS GUNS OF AVALON SZOROZAT

A fantasy műfaj szerelmesei alighanem már találkoztak Roger

Zelazny, az Amber-ciklus szerzőjének nevével. Magyar nyelven sajnos csak a sorozat első kötete jelent meg még valamikor az évszázadban, úgyhogy jelen pillanatban legfeljebb képregény formában lehet Amber-könyvekhez jutni. Ez mondjuk már alaptól nem rossz ajánlólevél, mivel ezek a történetek a fantasy irodalom klasszikusai közé tartoznak. Ezidáig hat vaskos füzet jelent meg, ezek az első két könyv történeteit dolgozzák fel. Az Amber könyvekből megismert világ amúgy oly összetett és egyedi, hogy aligha lehetne pár mondatban összefoglalni. Ha egy szóval kéne minősíteni: eredeti. Roppant eredeti...

A belbecs tehát minden dicséretet megérdemel, s a külsőre se nagyon panaszkodhatunk. Az első három füzet végig festett, ezekről tényleg csak elismerőleg lehet nyilatkozni. A folytatásokban sajnos már nem fordítottak ekkora figyelmet a grafikai kivitelezésre, bár a Guns of Avalon még így is messze kiemelkedik az átlagos képregények közül.

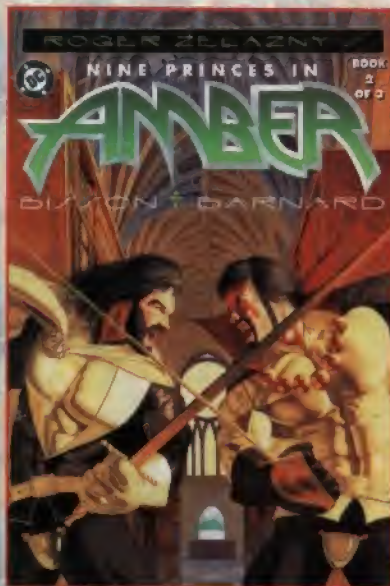
ALIENS/PREDATOR: THE DEADLIEST OF SPECIES TP

A végére hagytam a legnagyobb durranást: egy vadonatúj

Aliens/Predator gyűjteményt. Maga a történet mondjuk nem teljesen új, mivel füzetben már jó ideje megjelent, s Angliában már gyűjteményes formában is kiadták egyszer. Mindenesetre most újra megjelent ez a gigászi történet, ezúttal egyetlen kötetben. Jőmagam ilyen vastag képregényt még soha az életben nem láttam, s van egy olyan sejtésem, hogy jó ideig nem is fogok. Maga a történet Caryn Delacroix, egy hatalmas vállalat vezetőjének az ágyasa körül bonyolódik. "Bonyolódik" a szó szoros értelmében, mivel minden rejtélyre csak a kötet legvégén derül fény, s a történet menetében jónéhány olyan csavart találunk, amivel az írók ugyancsak megizgadhattak. A rendkívül jól megírt történethez természetesen profi rajzolás és színezés társul, úgyhogy bátran ajánlhatom mindenkinek e vaskos kötetet meglehetősen borsos ára ellenére is.

Zárszóként csak annyit, hogy minden olvasóknak Kellemes Karácsonyt és Még Kellemesebb Szilveszteri Bulikat kívánok.

T.J.





Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Títel u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916
Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax: 184-22-49

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Sound Blaster AWE 32 VE
Discovery Kit
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Gravis Ultra Sound



CD DRIVE-OK:

- 8x-, 8x-, 10x-, 12x-es sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUBI
* SANYO



HANGFALAK:

- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)



CD ÍRÁS

800,- + ÁFA

anyagár nélkül!

Megbízható anyagra,
rövid határidővel, garanciával!

Decemberben nyomban és vasárnap is nyitva 10-13 óráig!

2 x 7 W aktív hangfal + táp	3.200,-	Sound Blaster 16 rádiós	11.840,-
2 x 100 W aktív hangfal + táp	3.200,-	Wave Blaster Sound Blaster-hez	6.920,-
28800 MWAve faxmodem + hangkártya + üzennetregző egyben	18.800,-	Gravis Ultrasound 16 OEM	9.920,-
14400 Fax Modem kártya	7.300,-	8x-os sebességű CD drive	15.600,-
33600 Fax Modem kártya	15.840,-	12 db-os CD pack (game + util.)	4.160,-
VIDEO STREAMER (3GB/180perc)	11.920,-	1.3 GB Quantum IDE Winchester	28.400,-
		8 Mb/32 Mb/70 nS RAM module	5.200,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!

Tel.: 180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban

Komplett gépek széleskörű ártárolásában, 386-tól Pentium 200-ig, 24 órák szállításával, 1+2 év garanciával, rakományról

Teljeskörű szerelési szolgáltatással várjuk minden kedves vásárlóinkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Árunk ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Ready
COMPUTERS

Kérd részletes
árlistánkat
üzletünkben!

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
Tel: *131-0518/3 vonal, 11-66-96.
Fax: 111-8671

PENTIUM KOMPLETT(!) KONFIGURÁCIÓ

5k86-100 117.000 Ft + ÁFA
8 MB RAM, 14" LR NI SVGA, Q. 630 MB
1MB PCI VGA, 1,44, Mini torony, 102g bill.
PENTIUM 133 153.000 Ft + ÁFA
16 MB RAM, 14" LR NI SVGA, Q. 1.7 GB
1 MB PCI VGA, 1,44, Mini torony, 102g bill.

Pent. Int. Trit. II VX 256k alapi. 14.890 Ft
Pent. Int. Trit. II HX 256k alapi. 16.950 Ft
630 MB Seagate HDD 20.270 Ft
1.3 / 1.7 GB Q. HDD 28.82/32.770 Ft
OEM SB 16/32 9.990/20.330 Ft
Pert. 133 / 166 CPU 32.000/47.500 Ft
Acer 8x CD ROM 15.910 Ft

Áralknkra 25% ÁFA-t számolunk fel!

Megunt **STAR WARS** figuráidat, kiegészítőidet
vadászatú MegaDrive-ra vagy SNES-re,
illetve játékokra cserélnék.
Érdeklődni 9-14 óráig a 1295-303-as
telefon számon lehet.

Gyűjteményem számára
vásárolnék, vagy az 576 KByte-
ban kapható programokat adnék
régii könyvekért, papírrégiségekért,
1920 előtti képes levelezőlapokért.
Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.
Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK KEDVEZMÉNYES ÁRKONSTRUKCIÓKKAL ÉS BIZOMÁNYOSI RENDSZERREL.

TÖBBEZER CD-ROM KÖZÜL
VÁLOGATHAT BOLTJAINKBAN,
AHOL RENDKÍVÜLI
KARÁCSONYI
ÁRKEDVEZMÉNYEKSEL
VÁRJUK MINDEN KEDVES
VÁSÁRLÓNKAT!



FORMA1 GP 2

+ VAGY

SCREAMER 2



Vegye igénybe postal utánvétes
szolgáltatásunkat. Kendvenc
CD-ROM lemezzel
rendelje meg
telefonon.
Tel.: 268-0685



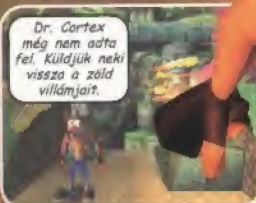
1077 Budapest, Wesselyi u. 21.
Tel.: 268-0685, Fax: 267-8546
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6.
Tel.: 322-9817
e-mail: automex@mail.datanet.hu
www.automex.com

AUTOMEX

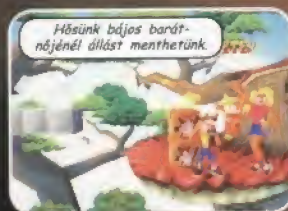
A Sony PlayStationnek mindeddig nem volt egyetlen igazi hőse sem, akit kizárólagosan a magáénak mondhattak, ám ez most gyökeresen megváltozott. Ahogy a Nintendo-nak ott van ugyebár Mario és Donkey Kong, a segéd tábornak pedig Sonic, úgy most már a PlayStation tulajdonosoknak is van kivel dicsekednie.

Megérkezett, sőt berobott a köztudatba Crash Bandicoot. Hogy mi is magyarul az a bandicoot, azt én most meg nem mondom, mindenesetre egy Ausztráliában honos kis hosszú orrú erszényes állatról van szó. Nos egy örült tudós, Dr. Neo Cortex - aki egy engedelmis hadsereget kíván létrehozni világalomra törő terveihez - pont ezt a fajt nézte ki legjobb kísérleteihez. Egy bandicoot azonban nem tűrheti, hogy kísérleti nyúlának nézzék, így hősiünk megszökik, és a tengerbe veti magát. Sajnos azonban a menekülés nem ilyen egyszerű, hiszen a Doki fogva tartja Crash barátját is, Tawna-t!

Hősiünket a doktor egyik szigetén veti ki a tenger, s a parttól indulva összesen 32 szinten kell kereszteljutnia, hogy kiszabadítsa Tawnát. A játék valami elképesztő grafikkal rendelkezik. Minden teljesen rajtfilm-szerű, hősiünk például leginkább a Kengyelfutó Gya-



logkakuk Prérifarkasához hasonlítható, de az ellenséges majmok és egyéb kreatúrák sem akármilyen formák. Őriási szinkavalkád



van minden egyes pályán, s mindez az egész 3D-ben kell elképzelni. Rajtfilm 3D-ben!

A 3D viszont a Crash Bandicoot esetében mégsem jelent teljes 3D-s mozgásszabadságot. A játékmenet inkább a régi, 2D-s platformjátékok sémáját követi, tehát nem lehet össze-vissza mászkálni, mint a Mario 64-ben. Van ugyan néhány pálya, ahol a létező összes irányba kell majd mennünk de inkább az a jellemző, hogy 2D-ben, oldalra és lefelé scrollozódik a pálya, vagy pedig befelé, illetve kifelé kell futnunk a képernyőn. Ez utóbbira példa, amikor Indiana Jones-hoz hasonlóan egy hatalmas szikla gurul hősiünk mögött, és mi csak az utolsó pillanatban lát-

hatjuk meg a magunk előtt lévő akadályokat.

A játék készítői újdonságok klagyatásával nem nagyon strapálták magukat, mégis - a rengeteg összerakott ötlettel ezzel a kü-



teljesen egyedül állunk. Aki például már játszott a Donkey Konggal vagy a Super Marioval, annak ismerős lesz a játék. Kezdődik az egész azzal, hogy ugyan-úgy szigeteket kell bejárniuk, aztán jönnek a bónuszok rejtő ládák, a hűsítő növények, vagy a teknősök, akik behúzódnak a páncéljukba, amint rájuk ugrunk - ezeket mind mintha láttuk volna már valahol.

Ahogy tovább haladunk, a hasonlóság még elképesztőbb. Vannak például át-látó ládák, amiket a felkáltozatos blokkokkal tudunk bekapcsolni. A pályák bizonyos részeinél pedig ott várnak ránk a "C"



televíziós ládák, amik az ellenőrzési pontokat jelzik. Le sem tagadhatauk, hogy honnan vették az ötleteket, igaz persze, hogy a tökéletesnél ne-héz jobbat kitalálni. Hősiünk a Mario óta jól bevált rugalmas mozgással, mellette az ellenfeleket kioldó, vagy a ládák a szét-törni, de ezen kívül Taz-hoz ha-

gákövet találhatunk, amiből ha mindet begyűjtjük, egy extra megnyerést láthatunk. Ezek megszerzése viszont minden eddigi platformjátéknál nehezebb, pusztán "csak" annyi a feladatunk, hogy egy-egy pályát egy élettel vigyük végig, és az összes ládát szettörjük. Hogy azonban ne legyen túl könnyű a dolgunk, még csavar-tak egyet a dolgon: a fehér drágaköveken kívül van öt darab színes is,



amelyeket felvéve drágakövekből álló platformokat kapcsolhatunk be. Hogy érthető legyen, szemléltetem egy példával. Ahhoz, hogy a második, azaz a Jungle Rollere szinten megszerzzük a fehér drágakövet, előbb be kell kapcsolnunk a zöld köveket, amelyeken felmászva meg újabb ládákat találhatunk, a Zöld Követ viszont csak a jóval később, a Lost City pályát hibátlanul teljesítve kapjuk meg.

A játék tehát nem egy eredeti ötlet, de annyira jó, hogy ezt nem is lehet a szemére vetni. A karakterek egytől-egyig haláli poták, hősiünk grimaszolással egyszerűen látni kell. A rajtfilm-szerű hatás pedig nem csak a grafikának köszönhető, hanem azoknak az igazi ha-



misztikus hangeffekteknak, amelyeket csak a gyalogkakuknak meg a hasonló rajtfilmekben hallhatunk. Az afrikai stílusú zenék-mel pedig azt hittem beresálok, amikor egy barto harci kiáltást is megéreztetek. Tudom, hogy sokszor írtam már, hogy ezt meg azt az anyagot mindenképp be kell szerejni, de aki ezt a játékot nem veszi meg, az nem csak a legjobb PlayStation platformjátékról marad le, hanem a legjobb 32 bites mászkáló játékról is. Elég annyi, hogy a Crash Bandicoot csakis a Mario 64-gyel említhető egy lapon.

crash bandicoot

Kiadja: Sony

PLAYSTATION

96%

A Crash Bandicoot a nehézséget tekintve is a Mario/Donkey Kong kategóriába sorolható. Egy gyakorlati játékos sem juttatja végig 2-3 napnál hamarabb, s ezt is úgy kell érteni, ha csak végigrohanunk rajta. Itt is vannak ugyan-is bónusz cuccok. Minden pályán egy-egy drá-

1990

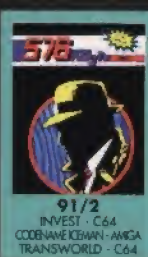


90/4
SECURITY ALERT - C64
INDIANA J. 3 - AMIGA
TUSKER - C64



90/5
PROJECT FIRESTART - C64
RED STORM RISING - AMIGA
UNREAL - AMIGA

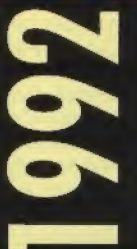
1991



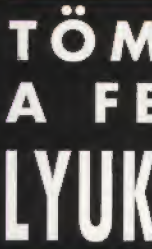
91/2
INVEST - C64
COBANEKAWAN - AMIGA
TRANSWORLD - C64

HÉZAGOS
A GYŰJTEMÉNYED?

92/9
SPIRIT OF ADVENT - AMIGA
SPACE QUEST 4 - PC
INDIANE J. 4 - PC

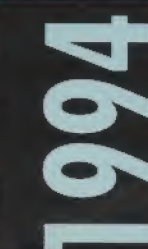


95/1
WARCRAFT - PC
KING'S QUEST 7 - PC
KORVERDINGE - AMIGA

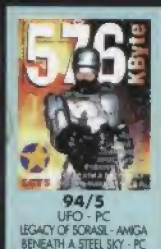


95/6
FULL THROTTLE - PC
NEWCOMER - C64
DISCWOULD - PC

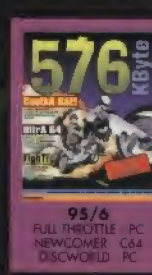
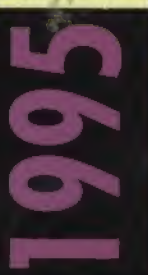
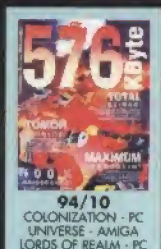
1992



94/5
UFO - PC
LEGACY OF SORASIL - AMIGA
BENEATH A STEEL SKY - PC



94/10
COLONIZATION - PC
UNIVERSE - AMIGA
LORDS OF REALM - PC



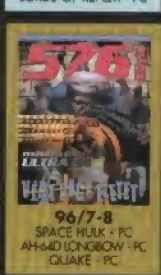
1993



96/2
NINTENDO 64
EARTHWORM JIM - PC
THIS MEANS WAR - PC



96/6
TIME COMMANDO - PC
SETTLERS 2 - PC
CONQUEST OF THE WARRIORS - PC



96/7-8
SPACE HULK - PC
AHEAD OF THE GAME - PC
QUAKE - PC

DARABONKÉNTI RENDELÉS ESETÉN EREDETI ÁRON RENDELHETŐ: 79 FORINT: 91/1-7, 92/2, 3, 4, 6. 98 FORINT: 91/10, 92/5, 92/9-12, 168 FORINT: 94/4-6, 336 FORINT: 94/7-8, 218 FORINT: 94/10-95/5, 318 FORINT: 95/6, 95/9-96/6, 96/9-12. 576 FORINT: 95/7-8, 96/7-8. Amennyiben darabonként rendelés, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. A felsorolásban nem szereplő számok elfogytak, nem rendelhetők.
KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ: az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért. Legújabb akciónk: az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá. Ha rászaszín postátalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be: "RÉGI SZÁMOK"!

APRÓHIRDETÉSEK

AMIGA KERES

Akár 10.000 Ft-ért a megvénem Simon the Sorcerer-t Amiga CD 32-re! Elő: Pörnye Krisztián Tel.: 290-31-60

Eladó Earthaiege 2 eredeti CD-n. Tel.: 276-6760 (19 óra után). Ár: 7000 Ft

PC CSERE

Előszörénem Mynt CD-s játékokat német kézikönyvvel más CD-s stratégia játékok. Tel.: (22) 311-830 Székesfehérvár Érd. 16-20h között

mum Carnage 5000 Ft, LHX A.C. 4000 Ft. Elő: Kovács Gábor 8646 Balatonfenyves, Fenyves út 198. Tel.: 85/362-643

Eladó SMD-ra: Mega Games 3 - 8000 Ft, Primal Rage 10000 Ft, Batman R. 6000Ft, Indiana J.3 - 6000 Ft, Dragons Fury 6000 Ft, Spot Goes to H. 10000 Ft, és Mk3 10000 Ft. Elő: 06-87/444-049 Alkudni lehet!

SEGA MS2 + 3 játék (Cool Spot, Sonic, Alex K.) 7000 Ft. SNES + 6 játék (Mario A.S., SMW, Animaniacs, Dragon S.L., DKC 2, SFF 2) 45000 Ft. Demeter János 06 (44) 311605 (16 - 21 h-ig)

SNES Universal adapterrel 2 paddal, 3 játékkal: NBA JAM T. E., Earthworm Jim, Int. Sup. Soccer eladó, (az egyik pad "turbo") Tel.: 06/23-368-160. Irányár: 34000 Ft.

Eladó SEGA MD + 2 joy (az egyik 6 gombos) + 2 játék: MK3, Rise of the Robots. Ár: 20000Ft. Elő: 06-36-354-353 Szabad István, Belpáttalva.

Eladó SMD 2 joy, 6 db játék (MK, Earthworm Jim stb.) Ár megvezetés szerint. Elő: 06/52/366-782 hétköznap 16 óra után

Elő: Mariand 1-2-3, Kirby's Dreamland, Donkey Kong, Duck Tales, Hudson Hawk, T2, Nemesis2, Battletrods, Mickey játékok GameBoy-ra. Tel.: 308-8347

GameBoy-osok figyelem! Eladók ezek a kasszettek: MK3, Choplifter3, Super Mario 2 35000/db, Super Mario1 2500, Tetris 1000, Alkudni lehet. Érdeklődni: 06-42-263-668

SEGA Megadrive + 2 db control pad + 3 db játék közül is egyben eladó. Ár: 30000 Ft (min. 25 Ft) Érd lehet: 32/440-658

Jó állapotban lévő 2 joyatíkos Super Nintendo eladó öt programmal. Irányár: 42000 Ft. Tel.: 2000-514

Eladó egy SNES + 2 joy + játékok: S.Mario, Mask (amerikai), DK, Country2. Érdeklődni: Tel.: 06-27-343621 este 17h-ig!

Eladó egy jó állapotban lévő SMD2 + 2 joy + Moral Kombat2 + Sonic2 + Sunsetriders (cowboy). Tel.: 351-3509 20-22h-ig hétfőtől-péntekig. Irányár: 20000 Ft, alkudni lehet!

Sony CFS-DW 38 LEE kétkazettás rádiómagnó gyári csomagolásban, garanciával, magyar nyelvű leírással áron alul 24.990 Ft-ért eladói! Folk Péter Tel.: 200-67-642.

Panasonic KX-P1121 24 tús mátrixnyomató gyári csomagolásban, tartozékokkal, magyar nyelvű leírással 24.990 Ft-ért eladói! Folk Péter Tel.: 200-67-642.

Eladó oltán SEGA MDit, 2 db joy, 3 db játék: Dragon, Psycho Pinball, Lethal Enforcers II. Tel: 78/417-167 Varga Gyula

Eladó Sony PSX + MK3 + demo CD. Ár: 50000 Ft. Ugyanitt eladó egy SNES + 2 joy + MK2. Ár: 19.900 Ft. Cím: 5430 Tiszaföldvár, Körösi út 8. Gagulya Róbert

Eladó Sega Master System + control pad + Apex Kid + Sonic + Mortal: 10000 Ft. Fekete Krisztián Jászapáti, Kálmán u. 23.

SEGA MEGA CD II + Megadrive II, alappap kilógatásban, újszerű állapotban 25.000 Ft-ért eladó, 3 CD-val, cartidge-dzsal. Kb. 10-szer volt használat. T: 2-800-807

Eladó 32x 4 db játékkal: Doom, MK2, Motocross, Knuckles, Ár: 32.000 Ft. Elő: este Tel.: 06-28-453-465

GB csere. Kell: Pinball Fantasies, MK3, Van Alien3, Kirby's Dreamland. Más érdeklő Banko Zoltán 3762 Szőlőiget, Rakoczi 21. Sörgözi jó még: Race Days

Klubkártya akciónk véget ért. Folyamatosan dolgozunk új előfizetési konstrukciókon. Kedvezményes előfizetési akciónk továbbra is érvényes, előfizetési díjaink:

negyed évre: 850,-
fél évre: 1.650,-
egy évre: 3.200,-

Megrendelősejteket pontos cím, név és időtartam megjelölésével várjuk az újság címére (1389 Budapest, Pf. 132). Természetesen az eddig kiadott klubkártyák továbbra is érvényesek.

Apróhirdetési díjaink
1996. december 1-től az alábbiak szerint változnak:

Magánszemélyeknek:
20 szög 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közleteknek:
20 szög 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

Kérjük a hirdetés szövegét nyomtatott nagybetűvel írni. A régi apróhirdetési szelvények a továbbiakban nem érvényesek.

AMIGA KINÁL

Eladó Amiga500 (1 MB) + Scan kábel + 1 mouse + lemezstartók + 400 lemez szuper programokkal 39.000Ft-ért. Telefon: 204-9926

C64 KERES

C64-re keresem a Toy Bizarre-t és egyéb pr-gkat, különjétek linát, segítselek. Cím: Bucek Atilla 2400 Dunajváros. Gagarin tér 19. sz.3. Lemezek érdekel!

PC KINÁL

Need for Speed, Need for Speed, Need for Speed. Div és Dark F. eladó hitelre oltán. Hívjál most, nehogy elvigyék az orrod elől Tel.: 22/302-540 Gábor.

FIFA 95 és NHL 96-os CD-ket kedvező áron eladom. Telefon: 06-20-364-008

Eladó 486 DX4/120 VESA alaplappal + TSÉNG ET 32P videóvezető, 16 MB RAM, 1,2 és 1,44 floppy 420 HDD, 2x CD-ROM mini. torony. Ár: 68000 Ft. Tel.: 342-89-67

5X86-160 Mhz + 6 MB RAM + 270 MB HDD + 14" color SVGA + 2xCD-ROM + 1.44 FDD + 512 KB VGA Sound Blaster 2+G-Force joy + egér +2 db játék CD + hangfal. Ár: 119.900,- Ft. Tel.: 06-22-319474 (Szabó Barnabás), csak egyben! (delután)

EGYÉB KERES

Keresem Sony PSX-re a Destruction Derby-t vagy a Loaded-et. Telefon: 93/317-287 (18 óra után)

Keresek használt, régi PSX-et megvételre. PAL vagy NTSC rendszerű. Érd. 86-455209 hétfőeken. Takács Péter

EGYÉB KINÁL

SMD II + 3 joy + 15 játék, valamint 9 db GameBoy játék (pl. MK3, Jungle Book, stb.) és egy Super GB oltán eladók Tel.: 06 80 342 108

Eladó: PS-X + 6 db CD-k + memória kártya + játékok Ft: Rayman, Crash, MK 3, Tekken 2, stb. Csere is érdekel! Érd.: 06-34/382-954 du. 16 h után

Eldánám SEGA Megadrive gépetmel kasszettekkel. Levélkím: Káráz Ferenc 8960 Lenti, Deák Ferenc út 31. Telefon: 06 92 352 914

Eladó: SNES + Mortal K.3 + Captain Commando + 2 joy + 130 lemez tele játékokkal. Ár: 20e. Tel.: 1422-405

Eladó: SMD II. + 3 joy (az egyik 6 gombos) + 1 játék: Bio H.B. Irányár: 15000 Ft egyben. Külön játékok: MK II. 6000 Ft, Virtual R. 6500 Ft, Maxi-

Tegye fel a kezét az, aki már volt szerelmes! Az óvodai szerelmek (óvónéni, copfos Panni, szeplős Jancsi) is számítanak! Ugye, hogy mindnyájan éreztünk azt az átható, velőig hatoló bizsergést, amit akkor érzünk, ha felbukkan a kiszemelt "áldozat", ha a közelünkbe ér, ha halljuk ahogy lélegzik, melléállva belátunk az UNICEF-es pólóján és megpillantjuk azt, amit előttünk még senki emberfia (egy bazinagy anyajegyet a hónaljában). Néhány kedves szóval, Túrórudival, Magnummal (ahogy nyaltad, egyből megkivántam...) aztán gyorsan le lehet venni a kisasszonyt/úrfi a lábáról, aztán jöhet az ereszd-elahajamat. Nos, tartozom egy vallomással: nekem is van egy fiatalkori szerelmem, akit már vagy 6 éve naponta a kezembe veszek, forgatok, itt-ott belenézek (köhh...), de ha rossz kedvemben talál, akkor falhoz vágom, kitépem a belsejét, megkopasztom, ízekre szedem. Három és fél éve aztán feleségül vettem és ettől egyszerre kivirágzott, megszínésedett az egyénisége, nyitottá vált a külvilág érdekesebb dolgai iránt, szárnyra kapott. Gyönyörű szép időszakot töltötünk el egymással. Aztán most itt állok és életem egyik legnagyobb döntését meghozva arra az elhatározásra jutottam, hogy karrierje csúcsán elválók tőle. Hogy miért? Az alábbiakban megpróbálok arra is fényt deríteni. Ja, akinek nem esett volna le a tantusz,

annak elárulom, hogy a Hölgy neve: 576 Kbyte Magazin.
Szóval itthagynom az Édest, elválnak útjaink, átadom a helyem a kanosabb ifjúságnak. Pedig mennyi szépet láttunk/hallottunk/tapasztaltunk meg együtt. Amikor először megláttam, egyből beleestem, még a nevet is én aggattam rá. Pedig milyen kis csúnyácska volt annakidején. Oldalanként 1-1 fekete-fehér kép, ifjú titán grafikusok skiccei, mint illusztrációk, füstölő vonat az Érkezési Oldal fejlécében, Cracked by Ikari az egyik C64-es játék fotóján, meg ilyenek. Nekem és a Hölgy többi csodálónak persze ő volt a legszebb, a legcsinosabb, a legbögösebb és legokosabb. Amikor megérkezett a nyomdából, egymás kezéből kapkodtuk ki, hogy először bódulhassunk el festékbűzzel és papírszaggal kevert "parfümjének" illatától, hogy viszontláthassuk benne önmagunkat az idétlen cikkekink által. Már akkor több mint 10.000 rajongó nője volt ő, de egyre több palit szerzett maga köré és mára átlépte a 16 ezres határt is. Aztán váratlanul kiválasztott engem magának, megesküdtünk, és én mint hű vazallusa szolgálтам minden porciakámmal. Meg sem kottyantak az olyan tréfák, mint éjszakai nyomdába menés, hajnali szövegtördelés, vagy kiállítási standszerelés három óra alatt. Tudjátok, a szerelem vak.

Aztán meg ott voltak az olvasói levelek. Imádtam olvasni őket, mert mindegyik más-más világ, más kultúra, különböző intelligenciaszintek fokmérője volt. Érdetelen, hogy a fővárosból, vagy egy porfészekből érkeztek, igazi életképek, életjelek voltak. Sok barátot, lélektársat és rengeteg tapasztalatot szereztem általuk. Itt ragadom meg az alkalmat, hogy utoljára üdvözlőjem Bukta Beát, Gusz-T bátyót, Rattle Shakin' Daddy-t, Molnár Ferencet, Astronaut kollégát, és azt a lökött srácot, aki Sir River kiagyalója volt, aki állandóan újabb és újabb E-mail címre költözött, és aki mindig tudományos számokkal alátámasztott kritikákkal bombabá-

zelgősséggel. A Csevegő beindítása is azt a célt szolgálta, hogy ne csak én részesüljek a kegyből, hogy különböző érdeklődésű és véleménnyel bíró egyént megismerem, hanem az egész olvasótábor okuljon mások hibáiból, vagy tanuljon mások eredményeiből. Gyakran ütköztek a vélemények, sokat civódtak az olvasók egymással (meg velem), de száz szónak is egy a vége: mindenki élvezte ezt a macska-egér harcot. Emlékeztek még Sir Riverre, a kitalált verslovagra, aki halálmegvető bátorsággal szállt szembe az újságossal a legfrissebb 576-bért, vagy ar-

ra a kissrácra, aki a kvarcjátékát akarta egy kis barkácsolással GameBoy-ra átalakítani? Vagy arra, amikor valaki poénból kért egy C64-et, erre azt válaszoltam, hogy a C64-eket már elajándékoztuk, de Amigánk még van rak táron egy-két darab fölösben: legalább 20-an jelentkeztek, hogy ók szives örömet átvannének egy grátisz Amigát. Majdnem lehídtam megrökönyödésemben, hogy mennyi naív ember van széles hazában. Az igazi téma azonban mindig is a múlt felidézése volt: régen bezzeg, akkoriban persze, mamár meg... Mivel minden jobb sztorit elsütöttem



már, erre nem is térek ki bővebben - jó volt és kész. Viszont a londoni túrák tényleg lazák voltak. Martinnal oltogattuk a hírelenszöke csajokat (ő oltott, én meg a háttérben csápoltam), pillanatok alatt szétziláltuk a rendet a Forbidden Planetben (a képregénygyűjtők Mekká-jában), bezúztunk arcba néhány pint sört, aztán tente. A kiállításon ő folytatta az oltogatást a bombázó manókenekkel, én meg húztam az igát reggeltől estig és gyűjtöttem az infót a következő szám Híreihez.

zunk" és még pénzt is adnak érte. Az igaz, hogy ennél szórakoztatóbb munkát keresve sem lehet találni, de... A bohóc sem azért nevet minden nap a cirkuszban, mert hűdejó kedve van, hanem mert vigyor van kenve az arcára. Belül gyakran sír. Sírát valamit. Hát így valahogy van ez nálam is. Azt mondtam feljebb, hogy nem emlegetem fel a régi időket, de most még is meg

mó és kevés a fóka - itt van a kutya eltemetve.

○ Az utódom, legalábbis a dolgok mai állása szerint, egy régi haver lesz, aki az egyik legöregebb motoros a szakmában. Ő ta-

lálta fel a levelezést, ő higitotta először a sivatag száraz homokját humorral a leírásokban, az egész hazai számítástechnikai lapkiadás bábája. Személyében megtaláltam azt az illetőt, aki a legalkalmasabb arra, hogy a lap hagyományait továbbvigye, kiegészítve a lényéből fakadó találékonysággal és hévvel, ami talán új lendületet ad annak a lapnak, aminek mindig is őrzök egy csúcsköt a szívenben: az 576 Kbyte-nak.

Zoloe



csevegő

kell tennem. 2-3

éve annyiban volt

más a helyzet, hogy nem volt annyira felpörögve az élet. Több idő

volt a dolgokra, alaposabban el lehetett mélyülni a játékok hangulatában.

Most mindenről kell írni, ha kedves nekünk, ha nem. Higgyétek el nekem, hogy legszívesebben négy játékról írnánk

8 oldalt szánva mindegyikre, hogy ne kelljen sűríteni, s hogy igazi hangulatú leírásokat sikerüljön kanyarítani róluk.

De hát versenyben vagyunk az idővel, a konkurenciával, az oldalszámmal és az árral: mint mindenki,

mi is kardelen táncolunk, nehogy valamit elpuskázunk és egy apró hiba miatt odavész 2-300 olvasónk.

Minden lap ezzel a pallossal a feje fölött la virozik és várja a Messiást (azaz azt, hogy a konkurencia feje a porba hulljon). Túl sok az eszki-

zunk és még pénzt is adnak érte. Az igaz, hogy ennél szórakoztatóbb munkát keresve sem lehet találni, de... A bohóc sem azért nevet minden nap a cirkuszban, mert hűdejó kedve van, hanem mert vigyor van kenve az arcára. Belül gyakran sír. Sírát valamit. Hát így valahogy van ez nálam is. Azt mondtam feljebb, hogy nem emlegetem fel a régi időket, de most még is meg

Ennyi pozitív élmény ellenére miért e hirtelen elhatározás? Azt is elmondom iziben. Akik velem

együtt nőttek fel, azok értik csak igazán: számunkra (számomra) véget értek a szép napok, a felhőtlen hétköznapi és hétvégék, amikor egyetlen barátunk, a C64/Amiga/PC/Megadrive/SNES vállára hajtottuk fejünket, és egyből kiléptünk a szürkeségből és átléptünk a gondokon egy-egy kedves játékkal órákat szórakozva. Sokunkkal egyetemben kinőttem a játékosdiból, más dolgok kezdtek lekötöni a figyelmemet és energiáimat.

Tudjátok, papás-mamás, család, lakás, gürcölés. A felhőtlen szórakozás katonás munkafolyamat-tá, mindennapos taposó-malom-má, kötelességgé merevedett. Sok barátom, ismerősöm irigyelte tőlem a munkámat, mivel ők csak az látják, hogy játszadozással telik el egy nap a szerkesztőségben, jókat bulizunk, ökörködünk, meg "dumo-

zunk" és még pénzt is adnak érte. Az igaz, hogy ennél szórakoztatóbb munkát keresve sem lehet találni, de... A bohóc sem azért nevet minden nap a cirkuszban, mert hűdejó kedve van, hanem mert vigyor van kenve az arcára. Belül gyakran sír. Sírát valamit. Hát így valahogy van ez nálam is. Azt mondtam feljebb, hogy nem emlegetem fel a régi időket, de most még is meg

Ennyi pozitív élmény ellenére miért e hirtelen elhatározás? Azt is elmondom iziben. Akik velem

együtt nőttek fel, azok értik csak igazán: számunkra (számomra) véget értek a szép napok, a felhőtlen hétköznapi és hétvégék, amikor egyetlen barátunk, a C64/Amiga/PC/Megadrive/SNES vállára hajtottuk fejünket, és egyből kiléptünk a szürkeségből és átléptünk a gondokon egy-egy kedves játékkal órákat szórakozva. Sokunkkal egyetemben kinőttem a játékosdiból, más dolgok kezdtek lekötöni a figyelmemet és energiáimat.

Tudjátok, papás-mamás, család, lakás, gürcölés. A felhőtlen szórakozás katonás munkafolyamat-tá, mindennapos taposó-malom-má, kötelességgé merevedett. Sok barátom, ismerősöm irigyelte tőlem a munkámat, mivel ők csak az látják, hogy játszadozással telik el egy nap a szerkesztőségben, jókat bulizunk, ökörködünk, meg "dumo-

zunk" és még pénzt is adnak érte. Az igaz, hogy ennél szórakoztatóbb munkát keresve sem lehet találni, de... A bohóc sem azért nevet minden nap a cirkuszban, mert hűdejó kedve van, hanem mert vigyor van kenve az arcára. Belül gyakran sír. Sírát valamit. Hát így valahogy van ez nálam is. Azt mondtam feljebb, hogy nem emlegetem fel a régi időket, de most még is meg

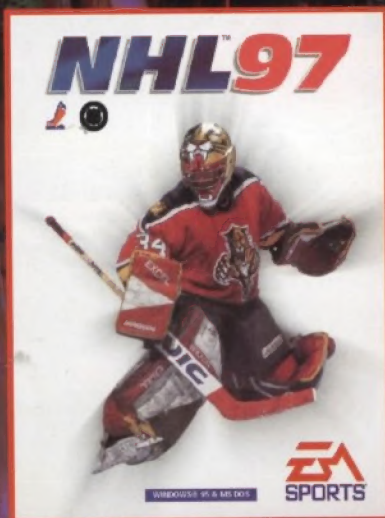
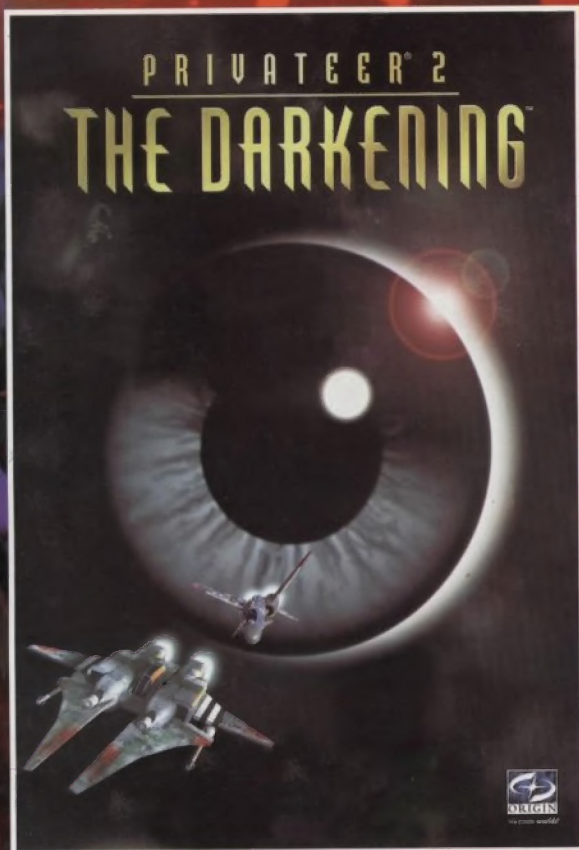
Ennyi pozitív élmény ellenére miért e hirtelen elhatározás? Azt is elmondom iziben. Akik velem

együtt nőttek fel, azok értik csak igazán: számunkra (számomra) véget értek a szép napok, a felhőtlen hétköznapi és hétvégék, amikor egyetlen barátunk, a C64/Amiga/PC/Megadrive/SNES vállára hajtottuk fejünket, és egyből kiléptünk a szürkeségből és átléptünk a gondokon egy-egy kedves játékkal órákat szórakozva. Sokunkkal egyetemben kinőttem a játékosdiból, más dolgok kezdtek lekötöni a figyelmemet és energiáimat.



AZ ELECTRONIC ARTS

**Karácsonyi játékválasztékát keresd
valamennyi *576KByte* shopban
és a jobb viszonteladóknál!**



További információkért hívd a 112-6415-ös telefonszámot.

FIFA '97, NHL '97 are registered trademarks of Electronic Arts. Syndicate Wars is a registered trademark of Bullfrog Inc. Die Hard is a registered trademark of Twentieth Century Fox Film Corporation. Privateer 2: The Darkening is a registered trademark of Origin Inc.

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

JATEKOK

100 AIRBORNE ACTION	1999	BLACK KNIGHT	3999
100 ARCADE ACTION	1999	BLAKE STONE	3999
100 BOARD & STRATEGY	1999	BLOODNET	3999
100 CASINO & CARD ACTION	1999	BLOODROWING	3999
100 CLASSIC ACTION	1999	RUG	3999
100 FIGHT ACTION	1999	BRAZZU 13	3999
100 RACING ACTION	1999	BUZZ ALDRIN RACE	3999
100 SPORTS ACTION	1999	C&C WARCAPT 1	4000
1000 GAMES ENCYC.	2999	CADILLACS IN TOOLS	4999
1942 PACIFIC AIR WAR G.	3999	CANNON FODDER 2	3999
1944 CROSS THUNDER	1999	CAPITALISM	4999
1945 THE GUEST	1999	CAR & DRIVER	3999
ARCADE WORLD OF A.	10999	CAR & CARD GAMES	3999
ABSOLUTE PINBALL	3999	CENTRAL INTELLIGENCE	3999
ACES OVER EUROPE	2999	CHAMPIONSHIP MAN 2	3999
AD&D LEGEND SERIES	1999	CHAMPIONSHIP POOL	2999
AD&D CIVILIZATION	1999	CHASIS CONTROL	3999
AD&D ATLAS	1999	CHARACTERS OF THE S.	3999
AD&D ATLAS	1999	CHRONOMASTER	3999
AIRBORNE RANGER	1999	CIVILIZATION	3999
AL UNSER JR ARCADE	1999	CIVILIZATION 2	10999
ALEX D.	3999	CIVILIZATION COLLECTORS ED.	14999
ALEX D. PRO HOCKEY	1999	CLOSE COMBAT	3999
ALPHA	1999	CLUB QUANTIZATION	3999
ALLEN DRISCOLL	1999	CM & COMB COMMEMORATE	3999
ALLEN TRIDLOGY	10999	COMBAT CLASSICS 3	4999
APACHE LONGBOG	1999	COMMANDER BLOOD	3999
APACHE EXPLOSION	1999	COMPL.DAVIS C. TENNIS	3999
APACHE FRUIT MACHINE	1999	CONQUEROR AD 1686	3999
APACHE GAMES	1999	CONQUEST SHOCK	3999
ARCHER MC PINE	1999	CYBER MAGE	3999
ARCHIBALL	1999	CYBER SPEED	3999
ASCENDANCY	3999	CYBERIA	4999
ASSAULT RINGS	1999	CYBERIA 2	4999
AT ATTACK STICK COL.	11999	O	0999
BATTLE ACTION GAMES	1999	O	0999
BENEATH A STEEL SKY	3999	ODDGERFALL	3999
BEST 30 GAMES	2999	DARK FORCES	4999
BEST GAMES OF 95	2999	DARKKNING-PRIVATEER 2	HWJ
BEST WILDGUNS GAMES	1999	DARKER	3999
BIG RED PANTS	1999	DAWN PATROL	3999
BIRDS OF PREY	1999	DEATHS IN TEXTILE	3999
	1999	DECEASED	3999

DESERT STRIKE	2999	FUN PACK 2	2999
DESERT STRIKE	2999	FUN PACK 3	2999
DESTRUCTION DERBY	4000	GABRIEL KNIGHT	9999
DESTRUCTION DERBY 2	HWJ	G.E. MACHINE	9999
(MADYR LERASSAL)		GEBLINS	11999
DE'S VIRTUAL WORLDS	HWJ	GENOWS 1-3	2999
DE HARD TRILOGY	HWJ	GENOWS MASTER CHESS	2999
DRAGONHEART	10999	GREAT MAHAL BATTLE 5	1999
DREAMWEAVER	2999	GREATEST HITS 94-95	1999
DUNE NUKEM 2	2999	GREMLIN CD-5 COMPIL.	9999
DUNE	2999	GUILTY	4999
DUNE 3	2999	HAND OF FATE	9999
DUNGEON MASTER I	9999	HELLFIRE ZONE	3999
DUNGEON MASTER II	9999	HELLFIRE SHADOW Q. S.	3999
DUST	3999	HERO QUEST	1999
DUNE SIEGE	9999	HEROES OF THE 35TH	2999
DUNE SIEGE 2	9999	HIT OCTANE	3999
ECSTASIA	4999	HOOK-LEGEND OF KYR.	4999
EF2000 EVOLUTION	11999	INDIANAPOLIS 500	2999
(MADYR LERASSAL)		INDY CAR RACING	2999
EF2000 TACTCOM	2999	INDY CAR RACING 2	2999
(MADYR LERASSAL)		INFERNO	3999
EIGHT BALL DELUXE	9999	INT. ATHLETICS	1999
EMPIRE	2999	INT. SOCCER	1999
EMPIRE SOCCER	1999	INT. TENNIS	1999
EVOLUTION CH. II DATA	4999	IRON ASSAULT	3999
(MADYR LERASSAL)		JACK THE RUPPER	3999
EXTREME GAMES	4999	JAMMY WITCHAMOR	3999
EXTREME PMBALL	3999	JOHNNY BAZOOKATO	2999
EXTREME RISE OF TRIAD	2999	JUDGE DREDD	3999
EYE OF BEHOLDER 3	2999	JUNGLE BOO	8999
F17A	2999	JUNGLE STRIKE	2999
F14 FLEET DEF. & SCEN	2999	JUNGLE STRIKE	6999
FIRE FISTLE EAGLE III	4999	JACK S. KIT 4-7	2999
FABLE	1999	KID 5 KITE 8-12	2999
FADE TO BLACK	9999	KRYMACHO 3	3999
FAST ATTACK	9999	LABYRINTH OF TIME	3999
FIELDS OF GLORY	1999	LAMOS OF LORE	4999
FFA 97	11999	LAST DINASTY	2999
FFA 97	3999	LAPRA BOW 2	2999
FLIGHTBALL	3999	LEGEND OF KRYMACHO	2999
FORMULA 1 GP	2999	LEMMINGS 3D	3999
FORMULA 1 GP 2	2999	LINKS 386	3999
(MADYR LERASSAL)		LITTLE CIVIL	3999
FRANKENSTEIN	1999	LITTLE CIVIL	3999
FRUIT PHARKAS	3999	LITTLE BIG ADVENTURE	3999
FUNK	4999	LOADSTAR	2999
FUN WHISTLE	2999	LODRUNKER	2999
FUR	2999	LORDS OF MIDNIGHT	9999

LOST EYES	3999	PRIVATEER	3999
LOST FEELS OF SHOLMES	3999	PRO PRIMAL - THE WEL	3999
LOST IN TIME	2999	PSYCHIC DETECTIVE	3999
LOTUS 3	1999	PUSH OVER	1999
MAGIC CARPET	3999	PUTT PUTT MON	5999
MAGIC CARPET DATA	4999	PUTT PUTT PARADE	5999
MAGIC CARPETS	3999	PUTTYTECHNICA	3999
MAJANIK SPORTS	3999	QUAKE	3999
MAXIMUM ROAD RACE	3999	RAILROAD TYT, DELUXE	3999
MEGA GAMES	3999	RAPTOR	2999
MEGAPAK 3	9999	REBEL ASSAULT	4999
MEGAPAK 6	9999	RED ALERT CM AC2002	11999
MEGAREACE 2	9999	REPLÖD KASTELY	7999
MICROCDROM	4999	RETURNS	9999
MICROSOFT FOOTBALL	9999	RETRIBUTION	3999
MONEY SHOT AND 1/2	3999	RIVIERE OF MASTER LU	3999
MORTAL COIL	3999	RISE OF TRIAD	3999
MUPPETS INSIDE	3999	ROAD RASH	9999
NASCAR	3999	ROAD WARRIORS	2999
NASCAR TRACK PACK	3999	SAM & MAX	3999
NAO FIGHTERS	3999	SCREAMER 2	9999
NAVY STRIKE	3999	SEA LEGENDS	3999
NEED FOR SPEED SPEC	3999	SENNERS GOLF	3999
NETWORK & DAILY CH	HW	SETTLERS II	3999
NHL 95 CLASSIC	3999	SHADOW CASTER	2999
NHL 97 HOCKEY	10999	SHADOW CASTER	2999
NIGEL MANSELL W.C.H.	1999	SHAREWARE PACK	5999
NIGEL MANSELL W.C.H.	1999	SHILLSHOOCK	3999
NOCTROPOLIS	3999	SHERLOCK K. ROSE TO	4999
NOMAD	4999	SHIVERS	3999
NORMALITY	3999	SHOCK WAVE ASSAULT	3999
NOVA	3999	SILENT STILE	3999
OFFENSIVE	3999	SILENT THUNDER	3999
OLYMPIC GAMES	9999	SILVERLORD	9999
OLYMPIC SOCCER 96	9999	SIM CITY	3999
OVERLORD	3999	SLEEPWALKER	1999
PANORA DIRECTIVE	11999	SLEUTHMASTER	3999
PATRICIAN	3999	SONIC	9999
PATRICIAN 2	3999	SONIC	9999
PATRIK 2000	2999	SPACE BACKS	3999
PATRIK CONSTR. KIT	10999	SPACE HULK	2999
PINBALL GAMES	3999	SPACE HULK VOTBA	6999
PIZZA TYCOON	3999	SPACE QUEST 6	3999
PLAYER MANAGER 2	3999	SPECTRE VY	3999
POWER CHES	1999	SPEED HASTE	4999
POWER CORP. & LIES	9999	SPELLCASTING PARTY P.	3999
POWER DRIVE	9999	SPIN	3999
PRIMAL RAGE	3999	STAR BALL	3999
PRINCE OF PERSIA 1-2	7999	STAR CRUSADER	3999

STARLORD	3099	(MAGYAR LÉRSZÁLL)	
STORM	9999	FLY ENERGY UNDERWORLD	3999
STREET FIGHTER 2	3099	ULTIMA UNDERWORLD	2999
SU 27 FLANKER	4099	ULTIMATE SODDER EN	9999
SUBWAR 2000	3099	UNDER A KILLING MOON	4999
SURFBOY 2000 -JGEN	3099	UNIVERSE	4999
SUMMER GAMES SEAS	3099	US MARINE FIGHTERS	5999
SUPER CARS INT.	3099	VIRTUO FIGHTER	3099
SUPER KARTS	3099	VOYUO LONGUE	3999
SUPER STREET FIGHTER 2	4999	VOUFED & PIPE MANIA	3999
SURFBOY 2000	3099	VOYEUR	3999
SYNDICATE WARS	3099	WACKY WHEELS	3999
SYSTEM SHOCK	2999	WAR COLLEGE	9999
SYSTEM SHOCK	2999	WAR COMMAND EXPL.	1999
TANK COMMANDER	3099	WARHAMMER	9999
TERMINAL VELOCITY	1099	WEASLAND	3999
TERMINAL VELOCITY	3099	WHITE LINE COM1	2999
TERMINATOR FUTURE S.	3099	WING COMMANDER	4999
TERRA NOVA	3099	WING COMMANDER III	2999
TRX	3099	WING COMMANDER IV	4999
TRUCK	9999	(MAGYAR LÉRSZÁLL)	
THE EVERGOOD	11999	WINGS OF GLORY	3999
THUNDER	3999	WIPEOUT	4999
THIS MEANS WAR	3999	WITCHAVEN	3999
THUNDER HAWK 2	3099	WITCHAVEN II	3999
THUNDER HAWK 2	3099	WIZARD	1999
408 FIGHTER COL. CO	4099	WORMS	7999
TILT	3099	WORMS UNITED	7999
TILT	3099	WORLD OF GODS	3999
TIME GATE	3099	WWF WRESTL. ARCADE	7999
TIME GATE (LÉRSZÁLL)	3099	X-CD	9999
TOP 100 WIN GAMES VIII	1999	X-CD UNKNOWN TRIP 1+2	9999
TOP GUN	4999	X WING COLLECTORS	4999
TOP GUNS	4999	X WING COLLECTORS	4999
TOSHINDEN	3099	XANTH	3999
TRUCKE ACVE OF 15TH M.	9999	XANTH	3999
(MAGYAR LÉRSZÁLL)	9999	XANTH	3999
TRUCK ATTACK	3099	ZEPPELIN	3999
TRANSPORT TYC. + WED.	3099	ZOMBIE ROADERS	3999
TRANSPORT TYCOON	3099	ZOOZ	1999
TUNNEL B1	9999	ZOOZ 2.	2099

7.999,-

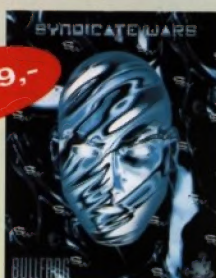


NHL97



9.999,-

7.999,



J Á T É K O K

ANCART OF WAR IN S.	4999	MIDWINTER II	2499
BATTLE ISLE DATA	3999	MURDER	1999
BIG RED ADVENTURE	3999	NHL HOCKEY	3999
BEAKTHRU	3999	PACIFIC ISLAND	3499
BUDOKAN	2999	PATRICIAN	4999
COMANCHE	7999	PATRIOT	4999
CRUISE FOR A CORPSE	2499	PEPPER'S ADVENTURE	2999
CRIME RACE	3999	PINBALL DREAMS 2	3999
CRIMINAL MINDS	3999	POWERMONGER	3999
DARKER	3999	PROJECT	3999
DAKOTA	4999	PYROTECHNICA	3499
DAY OF TENTACLE	5999	RAMPART	2999
DELTA V	2999	RAPTOR	2999
DESCENT	3999	REALMS	2999
DESERT STRIKE	3999	RETRIBUTION	3999

LEGFRISSEBB ÚDONSÁGUNK

**Magyar nyelvű kézikönyvvel kaphatók
a Virgin White Label,
a Ocean Hit Squad, Psygnosis
Argentum és a Microprose
Power Plus sorozatai.
Legendás játékok megdöbbentően
alacsony áron!**

Listánkban ezek a játékok **zöld színnel** vannak jelölve.

1+50 JÁTÉK

F19 STEALTH FIGHTER	3999	MT TANK PLATOON	3999
GUNSHIP	3999	SPECIAL FORCES	3999
KNIGHTS OF SKY	3999	ALL DOGS GO TO H.	1999

PC 3.5" LEMEZES

J Á T É K O K

ANC. ART OF WAR IN S.	4999	MIDWINTER II	2499
BATTLE ISLE DATA	3999	MURDER	1999
BIG RED ADVENTURE	3999	NHL HOCKEY	4999

BREAKTHRU	3999	PACIFIC ISLAND	3499
BUDOKAN	2999	PATRICIAN	4999
COMANCHE	7999	PATRIOT	4999

CRUISE FOR A CORPSE	2499	PEPPER'S ADVENTURE	2999
CYBER RACE	3999	PINBALL DREAMS 2	3999
DAEMONSGATE	9999	RYAN REBORN	9999

DARKER	8999	PROJECT X	3999
DARKSEED	4999	PYROTECHNICA	3499
DAY OF TENTACLE	5999		

DAY OF TENTACLE	2999	RAMPART	2999
DELTA V	2999	RAPTOR	2999
DESCENT	2999	REALMS	2999
DESCENT STAGE	2999	RECALIBRATION	2999

DESERT STRIKE	3999	RETRIBUTION	3999
DREAMWEB	2999	RETURN OF PHANTOM	5999
DUKE NUKEM 2	2999	REX NEBULAR	4999

EARTH SIEGE	6999	RINGWORLD	3999
EL FISH	3999	ROBOCOP 3	2999
EPIC	2999	SENSIBLE GOLF	7999

EYE OF BEHOLDER	2999	SETTLERS	5999
EYE OF BEHOLDER 2	2999	SHADOW LANDS	2999
EYE OF BEHOLDER 3	2999	SPACE HULK	2999

F14 FLEET DEF. SIM.	3999	SPECTRE VR	5999
FLIGHT SIM TOOLKIT	2999	STAR CONTROLL II	4999
FLUX	2999	STAR CRUSADER	5999

FREE DC	4499	STARLORD	3999
GAMES WINTER CHALL.	2999	SUMMER CHALLENGE	2999
GUILTY TY	3999	SUPER STREET FIGHTER	2499

GUNSHIP 2000	4999*	SUPER STREET FIGHTER 2	4999
GUNSHIP 2000 DATA	4999	SUPERSKI PRO	5999
HAND OF FATE	4999	SYSTEM SHOCK	6999
WIND OF FATE	4999	TEAM HUNTER	5999

BOARD OF PATE-KTYLZ	3999	TEAM YANKEE	2999
HEIMDALL 2	2999	TEST DRIVE 2	2999
INDIANA J.DESK ADV.	2999	THE CZCLES	2999
INDIANAPOLIS AD. CO.	9999	THE CZCLES	2999

INDIANAPOLIS 500	2999	TIE FIGHTER DEF.EMP.	3999
INFERNO	5999	TRANSPORT TYCOON W.E.	3999
JAGGED ALLIANCE	6999	ULTIMA VI	2999

JURASSIC PARK	3999	ULTIMA VII	3999
KA 50 HOKUM	3999	UNIVERSE	3999
LITTIL Divil	3999	WACKY WHEELS	2999

LOMBARD RAC RALLY	2999	WWF 2 EUROPEAN R.	2999
LOW BLOW	2999	X WING	3999
MARIO ANDRETTI R.CH.	2999	X WING IMPERIAL PURS.	3999

MIDWINTER	1999	ZEPPELIN	3999
-----------	------	----------	------

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

**1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415**

**9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151**



Új helyeken is találkozhatok PC CD-ROM választékunkkal!

ÁPISZ
V. kerület,
Kossuth Lajos utca 2/A

Duna Plaza-beli LIBRI
könyvesbolt
(Váci út 178., földszint)

Pólus Center-beli LIBRI
könyvesbolt
(XV. ker. Szentmihályi u. 131.)



**Center Court 237
Telefon: 419-4117**

ÁRÉSÉS!

**Az árlistánkban kiemelt
PC CD-ROM játékaink
fantasztikus reklámértékűek!**

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD-ROM akciót csak e szelvény
bemutatásával érvényesíthet.
Vásárláskor hozd magaddal
vagy küldd el
megrendeléseddel.

37. Április 1996